PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZALLOTT JATEKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

KONZOL



TUDOK EGY MUNKÁT, JÓL FIZET...

HITMAN: BLOOD MONEY (PS2, X, X360)

HAVI TÉMÁNK: A DCGCPS2XGBA GENERÁCIÓ • HARDVER ROVAT: DS LITE • JAWS UNLEASHED • CARS • FLATOUT 2
SF ALPHA ANTHOLOGY • GTA LIBERTY CITY • SHINOBIDO • PANZER ELITE • DREAMFALL • NEW SUPER MARIO BROS


576 KByte
www.576.hu
Pólus Center
06 1 419 4117
Mammut II.
06 1 345 8076
Árkád
06 1 434 8076
Campona
06 1 424 3424
Duna Plaza
06 1 239 2858
WestEnd
06 1 238 7576
Europark
06 1 280 9585
Debrecen Plaza
06 52 342 120
Szeged Plaza
06 62 468 978
Kecskemét Malom
06 76 328 119
Internetes rendelés
www.576.hu
Telefonos rendelés
06 70 365 0385
A HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ



STREET FIGHTER ALPHA 2. 1996. CAPCOM

TARTALOM

AKTu-lis 96

2006 JÚLIUS-AUGUSZTUS – A VIHAR ELÖTTI CSEND HÓNAPJA

Májusban lezajlott az E3, amit ugyebár lehet szeretni, meg lehet nem szeretni, de nem lehet figyelmen kívül hagyni, mi meg júniusban szépen nyakon öntöttünk titeket egy olyan összefoglalóval, aminél csak akkor tudtunk volna grandiózusabbat hegeszteni, ha egy nap 32 órából állna, mi pedig akkumulátorról működnénk, mint a jó droidok. Bemutattuk nektek a közeli és távoli jövő játékait, és festettünk egy remélhetőleg pontos képet a nextgen helyzetről, ami elvtársaim egyre fokozódik.

Júniusban egy „másfajta" összevont számot ígértem, és ezt az ígéretet igyekeztünk is betartani: minden egyes közkedvelt „agyalgatós-olvasgatós" rovatunkhoz készült egy zsíros, helyenként a múltat, helyenként a jövőt boncolgató cikk. HZX mester az előző generáció helyzetéről elmélkedik, Wilson teszteli a könnyű nyári dizájnos DS Lite-ot, Vega előre ételezik a konzolmedve bőrére, a szoftvertemetőben újra felemlegetjük a PS-éra sokak szerint legdögösebb(!), de sajnos soha meg nem jelent játékát, a Thrill Killt, folytatjuk az anime és manga világ útvesztőjében segítő fonalat kínáló rovatunkat is, a sort pedig Stinger extra hosszú retro elmélkedése zárja.

Játéktéren mindent akartunk, és mindent le is teszteltünk. Merem állítani, hogy talán nem is maradt olyan cím a nyári megjelenések között, ami a szórásból kimaradt volna, minden géptípusra – sőt, Wilson még két vadiúj Dreamcast játékot is beszerzett a sokak szemében immáron kultikussá avanzsálódott géphez, melynek sírján a jelek szerint még mindig nyílik virág.

Azok, akik az 576 Konzolt nem csak azért veszik meg, hogy a képeket megnézegessék benne, vagy begyújtsanak vele a kályhába, hanem a tesztelők egyedi stílusáért, szerintem tutira örömmámorban fetrengenek majd (remélhetőleg egy kellemes hűsítő medencében): az értékelések a legrosszabbtól a legjobbig terjednek, és íróink ismét bebizonyítják, hogy király vagy gagyi anyagokról ugyanúgy tudnak szórakoztatóan vicces, vagy viccesen kritikus cikkeket kanyarintani, rövidebb és hosszabb terjedelemben egyaránt.

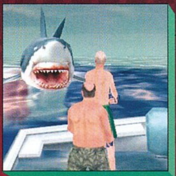
Megy a balos, az új gépek meg jönnek; olyannyira, hogy ezen év vége (főleg a karácsonyi őrült megjelenési iramot diktáló időszak) talán sorsdöntő is lehet a konzoltörténelemben – elvileg azt az ígéretet tették a cégek, hogy mindannyian kész, működő, végleges nextgen masinával (a már piacon levő Microsoft pletykák szerint egy finomított 360-nal) állnak ki a nagyközönség elé, és győzik meg a régi és új konzoljátékosokat, hogy semmi mást nem érdemes a továbbiakban megvásárolni, kizárólag az ő gépüket.

Ez még legalább három hónap: én azt mondom, a nyarat töltsétek pihenéssel, csajozással, fiúzással (ezt Csevegőnk legújabb „sztárjának", Zsinának, meg a többi csaj olvasónknak, meg az összes csajnak, aki annyira jó fej, hogy kontrollert fog a kezébe), bulizással, és csak mérsékelt konzolozással – mert szeptembertől itt beindul a konzoldaráló, az hót'biztos, és mit ott leszünk benne, ti meg velünk, remélhetőleg.

Olaszországnak gratulálunk a kiváló vébészerepléshez, nektek meg azért, hogy még mindig minket olvastok. SZEGASZTOK!

Martin









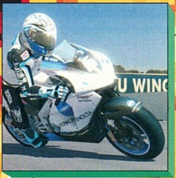












Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

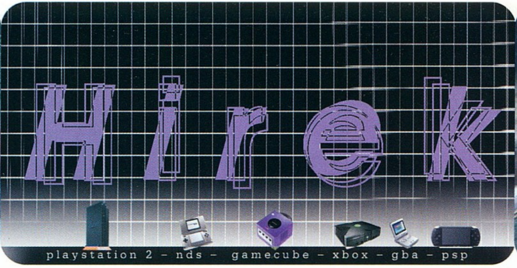
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Hitman: Blood Money (PS2, XBOX, XBOX 360)







Rendhagyó hírrovat következik, Hölgyeim és Uraim: a kiadók a jelek szerint a májusi E3-on olyan szinten ellőtték a puskaport, hogy a nyár első traktusára már nem maradt (szinte) semmi, azaz komoly „új bejelentés, friss játék" hiányban szenvedünk. Sebaj, pár cím azért most is akad, és így legalább lesz helyünk a játékvilág apróbb érdekességeire (is) koncentrálni.

NEED FOR SPEED: CARBON (MULTI)

Az E3-on ugyan *elvileg* kint volt az *Electronic Arts* végtelenített NFS-szériájának legújabb tagja, a **Need for Speed: Carbon**, *gyakorlatilag* pár villanáson és a lo-





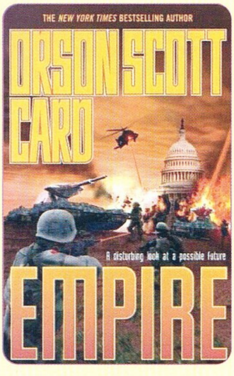
gón kívül nem sokat lehetett látni belőle. Június közepén megtört a csend, és elkezdtek szivárogni az információk az új NFS-ről – lássuk, hogy mivel (és hogyan) fogunk versenyezni idén név végén!

Az NFS: Carbon egyszerre folytatja az Underground és a Most Wanted vonalat: ismét lesznek például zsaruk, de nem jutnak akkora szerephez, mint az MW esetében. Az Underground-hagyományokat követve a versenyek ismét éjszaka folynak, és persze nem maradhat ki az utóbbi években már jól megszokott tuningolós móka sem – az ígéretek szerint minden korábbinál több-szebb-jobb alkatrész és vizuális cicoma közül válogathatunk majd. Nem csak az előzményekből táplálkozik a Carbon, új elemeket is belepréseltek az EA-s fiúk, ilyen például a csapattoborzás és a „területfoglalás" lehetősége (… az előbbire mondjuk már látunk példát – jelesül a Juiced-ban…). A csapat építése azért jó dolog, mert a társak nagyban hozzájárulhatnak a győzelmünkhöz: előre egyeztetett taktika alapján pl. elállhatják az utat az ellenfeleink előtt – ez pedig soha nem hátrány, ugyebár. A területfoglalás szintén hasznos okosság, egy tuning-garázs birtokosaként pl. jelentős kedvezményekhez juthatunk az ott kínált portékákból – azaz ennek is lehet örülni. A harmadik újítás magukban a helyszínekben rejlik: a két Underground kizárólag városi pályákat kínált, és a Most Wanted is csak a kertvárosok szintjén kalandozott el az üveg-acél-beton dzsungeltől – most másképp lesz, a jelentősebb versenyek (a Most Wantedban is alkalmazott „boss-küzdelmek") döntő többsége a városon kívül játszódik majd – azaz jön a kültéri, szabadabb, de éppen ezért veszélyesebb száguldozás. A játék címe is erre utal: a Carbon-kanyon kedvelt versenyhelyszín, ahol egy rossz mozdulat, és egy megcsúszó kerék következtében könnyen egy szakadék barátságtalanabbik oldalán (gyk: a mélyén) találhatjuk magunkat. Magukról az autókról nem sok szó esett még, annyit tudni csak, hogy lesz miből válogatni: valahol ötven és száz verda között áll majd meg a mutató.

A Need for Speed: Carbon az ígéretek szerint valamikor idén novemberben fog megjelenni, az EA-tól megszokott (és elvárt) széles platform-arzenálra: Xbox 360, Xbox, PS3, PS2, Wii, PC, NDS, és PSP verzió készül. Online multi szinte mindenhol lesz, kivéve az NDS-t és a Wii-t (miért nem, most már lehet, ott a WiiConnect24, ez nem Gamecube, srácok…), a leendő Wii tulajoknak ráadásul a kontroller speciális lehetőségeinek kihasználásáról is le kell mondaniuk – a hivatalos magyarázat szerint azért, mert percek alatt kifáradna az intenzív versenyeket a Wii mozgásérzékelős varázspálcájával levezényelni kívánó játékos.

EMPIRE (MULTI)

Jó hír, rossz hír, melyiket mondjuk előbb? Kezdjük talán a rosszal: a tavalyi év csiszolatlan gyémántja, az Advent Rising a jelek szerint nem kap folytatást – a játékot hegesztő GlyphX Games a kereskedelmi bukta után gyakorlatilag megszűnt létezni, a csapatból kivált keménymag Chair Entertainment néven alapított új stúdiót. Kár érte: az Advent



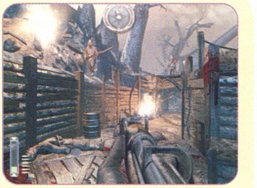
tipikusan olyan játék volt, aminek még kellett volna (minimum) fél éve fejlesztési idő, egy alapos bugirtás, egy még alaposabb teljesítmény-optimalizálás, és voila, máris dőlt volna a pénz, és jöttek volna az elismerő kritikák – a Konzolos AR recenzióban annak idején Dae apó nagyon jól megfogalmazta, hogy miért is „elrontott jó játék" az Advent Rising.

Jöjjön akkor az a bizonyos jó hír is: az urak új játékot terveznek, és az Advent Rising sztorijáért felelős Orson Scott Card (Card Végjátékát jó régen egy Cooltúra rovatban méltattuk – a véleményünk azóta sem változott, OSC félelmetesen tehetséges…) ismét ott van a fedélzeten – igaz, most némileg más minőségben. Az Empire történetét a fejlesztők agyalták ki, Card pedig adaptálja azt – a könyvváltozat a játék megjelenését alaposan megelőzve, idén novemberben kerül a polcokra. Miről szól az Empire? Az Egyesült Államok alternatív jövőjéről: a republikánus-demokrata ellentét második amerikai polgárháborúba torkollik, és... és egyelőre ennyi, a többi titok. Ami biztos: az Empire saját szemszögű lövölde lesz, és a manapság rendkívül népszerű Unreal Engine 3.0 fog futkározni alatta. A premier időpontja abszolút bizonytalan, tekintve, hogy a fejlesztés még gyerekcipőben jár – csak most fognak belekezdeni. Kíváncsian várjuk, menynyire jön be a Chairnek (és persze Cardnak) az új megközelítés: a fejlesztőkben van potenciál, a téma hálás (pláne, ha megfelelően komolyan kezelik), a „több médiát támadunk be egyszerre" stratégia pedig abszolút működőképes lehet. A platformnál csak azért írunk „multi"-t, mert nincs információ róla, így jó szándékúan feltételezzük, hogy több gépre is jön – ha további információk (pláne: képek) érkeznek, mindenképpen visszatérünk még rá.

NECROVISION (XBOX 360)

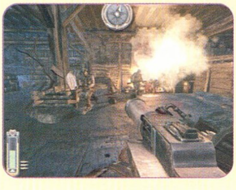
A remek Painkiller után (aminek most már lassacskán tényleg megjelenik a konzolos verziója is) ismét FPS érkezik lengyel barátainktól: a február elején alakult *The Farm 51* lerántotta a leplet első, az Xbox 360-at (és PC-t) megcélzó projektjéről – a gyermeket **NecroVision**nek hívják. A NecroVision 1916-ban, az első világháború legvérzivatarosabb évében játszódik: a zöldfülű főhős (újonc amerikai katona) nem csak a germán hadigépezet, hanem a túlvilági erők ellen is felveszi a harcot. Milyen túlvilági erők? Elsősorban vámpírok, másodsorban démonok, harmadsorban pedig mindenféle őrült tudósok, akik a világégés káoszát kihasználva NAGYON rosszban sántikálnak. Hőroszunk nem haboz, hanem fegyvert ragad, és keményen odacsap a pokol katonáinak, mi több, a világ megmentése érdekében maga is képes lesz démonná átalakulni, hogy még hatékonyabban csaphasson oda…

A Farm 51 nem nulláról indul, a fejlesztők között korábban neves akciójátékokon (Medal of Honor: Allied Assault, Painkiller, Max Payne 2) dolgozó lengyel jókmunkásembereket találunk. A NecroVision a Painkiller motorjának erősen módosított változatát használja. Az urak nem csak a NecroVisiont hegesztik jelenleg, van két darab, egyelőre









cím nélküli NDS-es projektjük is. A sötétre hangszerelt sajátszemszögű lövölde a jelenlegi tervek szerint valamikor 2007 folyamán lát napvilágot: a téma hálás, kevés az első világháborús játék, ha a Painkiller által lefektetett hagyományokat követik, nagy baj már nem lehet.

SUPER SMASH BROS. BRAWL (WII)

A múlt havi gigantikus E3-as beszámolóban ugyan volt már szó a Nintendo Wii-s (korábban nyitócímnek tervezett, de aztán 2007 első traktusára halasztott) Super Smash Bros. Brawljáról, ami ugyebár a régi jó ütlegelős Smash széria új, Wii-exkluzív felvonása lesz.





Két okból térünk vissza rá: egyrészt befutott pár új infó, másrészt pedig új képek érkeztek, méghozzá nem is akárkiről – az E3-as trailer végén pár másodpercre felbukkanó meglepetés-karakter, Solid Snake feszít rajtuk, reménytelen Metal Gear rajongóként nem tudjuk kihagyni őket…















Lássuk azokat a bizonyos új információkat: a SSBB direktora, Masahiro Sakurai a blogjában elárulta, hogy nem Snake lesz az egyetlen vendég-karakter a Brawlban, a Fire Emblem rajongók is számíthatnak meglepetésre. Szó esett a korábban beharangozott online módusztól is: Sakurai elmondása szerint ez a lehető legegyszerűbb lesz, online pofozkodás és kész, nem akarják túlbonyolítani (még ranglistát sem terveznek, ami azért elég furcsa egy verekedős játéknál...), a cél az, hogy az SSBB-vel bárki tudjon online játszani, még azok is, akik életükben most fognak először a kezükbe kontrollert. Pozitív információ viszont, hogy már most agyalnak egy esetleges Nintendo DS verzión, a munkálatok ugyan még nem kezdődtek meg, de elvi szinten már tervbe van véve a dolog.

SINGSTAR: ANTHEMS (PS2)

A Sony gyorsan fut még egy kört a SingStarral Playstation 2-n, mielőtt a széria (valamikor év végén) átköltözne a hármas számú Pléjtsációt fizetős letöltésekkel dúsított tarkabarka világába: a **SingStar: Anthems** címéhez hűen igazi „stadion-slágereket" vonultat fel, és aug``usztus elején kerül az európai



boltok polcaira. A teljes dal-listát nem soroljuk fel (lelógna az oldalról), de itt van néhány nóta kedvcsinálónak, a megjelenésig lehet gyakorolni a nyerő pózokat a tükör előtt:

Queen – Radio Ga Ga
Bonnie Tyler – Total Eclipse of the Heart
Cher – If I Could Turn Back Time
Gloria Gaynor – I Will Survive
Leann Rimes – Can't Fight the Moonlight
The Weather Girls – It's Raining Men
Scissor Sisters – Laura
Whitney Houston – I Wanna Dance With Somebody

TRUSTY BELL: CHOPIN'S DREAM (XBOX 360)

Ha egy játékot *Becsületes Harangnak* hívnak, az egyszeri játékos felhúzza a szemöldökét. Ha mindehhez a *Chopin Álma* alcím párosul, még feljebb csúszik az a bizonyos szemöldök. Pedig a Bandai Namco új, Xbox 360 exkluzív RPG-jének tényleg ez a címe: **Trusty Bell: Chopin's Dream**. A furcsa cím furcsa játékot takar: a Trusty Bell főszereplője Chopin – a lengyel származású, rövid életének nagy részét Párizsban leélő zeneszerzővel való névazonosság nem véletlen, VALÓBAN *Frédéric Francois Chopin*ról van szó, a játék az ő életére – annak is az utolsó szakaszára – épít.

A valóság: Chopin fiatalon, harminckilenc éves korában hunyt el (1849-ben), tüdőbaj









végzett vele, amit soha nem volt hajlandó kezeltetni – orvosai tanácsa ellenére még nagybetegen is koncertezett. A videojáték-fikció: a zeneszerző halála előtt három órával kilép a fizikai testéből, és gyönyörű álomvilágba kerül – a világot hozzá hasonló gyógyíthatatlan betegek népesítik be. Itt ismerkedik megy egy Polka nevezetű (szintén haldokló) lánnyal, akiről kiderül, hogy a mágikus képességei talán gyógyírt jelenthetnek mindkettőjük bajára...

Eddig a történet, a Trusty Bell-t fejlesztő *Tri-crescendo* Chopin híresebb műveire alapozza az egész játékot – állítólag mind a helyszíneket, mind a karaktereket, mind a történetet ezek inspirálták. A harcrendszer hasonlítani fog Star Ocean 3-ban megtapasztalt szisztémára, ami egyáltalán nem véletlen: a Trusty Bell mögött a Star Ocean széria és a Valkyrie Profile: Silmeria alkotói állnak. A grafika a képek alapján abszolút magával ragadó: ÍGY néz ki a következő generációs cel-shading, hölgyekurak – úgy, mint egy jobb anime. A harcokon kívül állítólag igen nagy szerepet kap a játékban a zene is (naná, a téma adja magát), de egyelőre még nem derült ki, hogy milyen formában játssza azt a bizonyos nagy szerepet. A megjelenési időpont bizonytalan (valószínűleg csak jövőre...), drukkolunk neki – a Namco eddig nem nagyon kápráztatott el minket a következő generációs fronton, a Ridge Racer hatodik (és a PS3-ra készülő hetedik) felvonásán kívül csupa kérdéses minőségű projektet (az azóta agyonlőtt Frame City Killer, a randácska Love Football, vagy az E3-on sokakat homlokráncolásra késztető új Tekken) pakoltak csak le az asztalra – a Trusty Bell: Chopin's Dream viszont roppant biztató. Várjuk.

POKEMON DIAMOND & PEARL (NINTENDO DS)

Eljön, aminek el kell jönnie: ha a Nintendo DS nem uralná még esetleg Japánt (megnyugtatásul: már most uralja), akkor idén ősszel mindenképpen átveszi az irányítást – a Nintendo zsebkonzolok iránti érdeklődést mindig jelentősen megdobta egy-egy új Pokemon epizód megjelenése, és komoly összegeket mernénk rátenni, hogy az új NDS-es inkarnáció premierje után sem lesz másképp.





A Pokemon Diamond & Pearl teljesen új epizód, ami nem jelenti azt, hogy ne a régóta bevált, tulajdonképpen a sorozat kezdete óta (alapjaiban) érintetlen játékmenetet melegítené fel újra – kalandozz a világban, kutasd fel a Zsebszörnyeket, fogd be őket, harcoltasd meg az új szörnyekkel, fejleszd az tulajdonságaikat, fogj be újakat, fejleszd azokat is, és... így tovább, a Pokemon addiktív cucc, nem kell változtatni a nyerő formulán.

A Diamond & Pearl sztorija Shinou City-ben veszi kezdetét, és az új zsebszörnyeken kívül több újítás is szerepel a listán. Először is: az NDS beépített órája felel a napszakváltozásokért (nappal / éjszaka), ez pedig a játékmenet is befolyásolja – az egyes napszakokban más és más Pokemonokat tudunk befogni, sőt, valamilyen formában a fejlődésüket is befolyásolja, hogy fényes nappal, vagy koromsötét éjszaka harcoltatjuk őket. Az új Pokedex kinézetében és felépítésében is az NDS-re emlékeztet, a menükben a stylus-szal tudunk turkálni. Újdonság a multifunkciós Pokemon Watch: ez óraként, számológépként és Pokemon-szaporító rendszerként egyaránt használható lesz majd, a játék során újabb ás újabb funkciókkal ruházhatjuk fel. Változnak a zsebszörnyek is: a korábbi részeknél jelentősebb hangsúlyt kap a Pokemonok neme közti különbség, nem csak kinézetükben különböznek majd, hanem tulajdonságaikban / támadásaikban is. A Diamnd & Pearl új grafikai motort kapott (semmi különös, vannak nála SOKKAL szebb játékok is DS-re, de a Pokemonok soha nem a grafikájukkal hódítottak...), az irányítás maximálisan a két képernyőre és a touchscreenre lett optimalizálva, valamint (most jön a lényeg, amiért minden Poke-rajongó meg fogja venni kapásból) a multi összecsapásokat és a csereberét ezentúl online is lebonyolíthatjuk. A japán játékosok 2006 őszén emelhetik le a polcról, az európai / amerikai megjelenés időpontjának helyén jelenleg mértes kérdőjel tanyázik.

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY (PSP)

A *Namco* Tales of... szériája kezdi átláthatatlanná kinőni magát – legalább is a mezei halandó számára, Veres mester biztos fejből fújja az összest, a régebbieket és a most bejelentetteket egyaránt. A sorozat ráadásul nem mutatja semmi jelét annak hogy a közeljövőben abba kívánna maradni: a Namco rendületlenül jelenti be az új címeket, a lapzárta előtti napokban védették le például maguknak Japánban a *Tales of Quiz*-t – most mégsem róla (csak a címét ismerjük, ahogy jönnek infók, foglalkozni fogunk vele), hanem a Portábilis Pléjstációt becéző **Tales of the World: Radiant Mythology**-ról ejtünk pár szót.

A Radiant Mythology különleges szerzet, már a címéből is sejthető, nem a megszo-











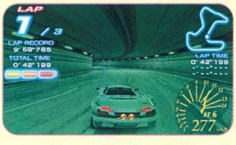

kott Tales-játékot kapjuk. A csavar: a játék szereplői a korábbi Tales-epizódok legkedveltebb hőseiből lettek összeválogatva, csak a főszereplő új. A protagonista létrehozásában teljesen szabad kezet kapunk, mi határozhatjuk meg a nevét, kinézetét, hanghordozását, és így tovább, és a játék elején még kasztot is hozzárendelhetünk – jelenleg a „mágus" és a „katona" kódnéven futó foglalkozások ismertek, persze ennél jóval több lesz belőlük, és játék közben bármikor meg is változtathatjuk őket, ha a szükség (vagy az úri kedvünk) úgy hozza. A fő történetvonalon kívül (ahol hősünk a fentebb emlegetett, korábbi részekből átemelt karakterekkel karöltve kalandozik egy jót) raklapnyi mellék-küldetésre számíthatunk – ezek egy része bármelyik kaszt számára felvehető és abszolválható lesz, mások pedig speciálisan az egyes foglalkozásokhoz kötődnek majd.

A harcrendszer valósidejű lesz, szabadon mozoghatunk az összecsapások során (háromdében), a szisztéma a roppant hangzatos Flex Range Linear Motion Battle System (FR-LMBS) névre hallgat. Tervezett japán megjelenés: 2006 legvégén, ami azt jelenti, hogy velünk legkorábban jövőre randevúzik.

RIDGE RACER 2 (PSP)

A Playstation Portable kezdőkínálat egyik legkiemelkedőbb darabja a Ridge Racer volt: a Namco legendás árkád-autóversenyét pazarul sikerült átértelmezni hordozható formába, és annak ellenére, hogy nem „új játékot" pakoltunk a kosárba (a pályák a korábbi nagygépes epizódokból lettek kiollózva), mindenki nagyon meg volt vele elégedve a hírszerkesztő a mai napig képes órákat eltölteni vele, ha egy kis driftelésre szottyan kedve.



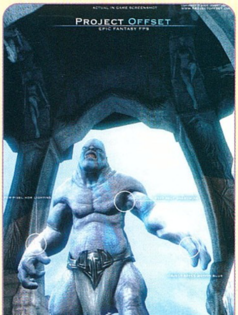


A Ridge Racer nem csak jó volt, hanem jól is fogyott, a PSP korai korszakának anyagilag legsikeresebb címei közé tornászta fel magát. A Namco pedig nem arról híres, hogy leütetlenül hagyná a magas labdákat: már javában készül a folytatás, a címét nem bonyolítják túl – jön a **Ridge Racer 2**. Amit biztosan tudni lehet: a második epizód összesen negyvenkét pályát vonultat fel, ezek közül huszonnégy a korábbi részekből lett átemelve (jelesül: a második, harmadik és negyedik felvonásból), a többi pedig új (…és persze mirror). Az autókínálatra nem lehet panasz, a fejlesztők hatvankét modellt préselnek a folytatásba, a többséget itt is a korábbi epizódokból rántották át, de felbukkan néhány (nyolc darab) direkt a PSP-s RR2-höz készült speciális járgány is. Játékmódokból három lesz (a játék gerincét alkotó Arcade, a Duel és a Survival), plusz természetesen nem a maradhat ki a multiplayer szekció sem – nyolcan eshetünk egymásnak a vezeték nélküli kapcsolaton keresztül.

A japán megjelenés itt van a horizonton, a Namco ígéretei szerint valamikor szeptember magasságában debütál a játék a Felkelő Nap országában – ez pedig azt jelenti, hogy jó eséllyel hozzánk is eljut még idén (egy Ridge Raceren nem kell túl sokat lokalizálni…)

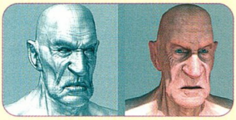
PROJECT OFFSET (MULTI)

A **Project Offset** (természetesen munkacím, a végleges játékot nem így fogják hívni) az utóbbi idők egyik legígéretesebb próbálkozása, ha tisztán a vizuális mágiára vetjük vigyázó tekintetünket. A projekt mögött nem „nagy cég", hanem egy kis, húszemberes csapat, az Offset Sofware áll – a srácok korábban javarészt az S2 Games-nek dolgoztak – akik pedig a Savage című, PC-.re megjelent, stratégiai és akció elemeket egyedien ötvöző MMO-ért voltak felelősek – de találunk köztük volt BioWare alkalmazottat is. Az új csapat epikus fantasy akciójáték / szerepjáték / sajátszemszögű lövöldén munkálkodik: a Project Offset *konkrét* tartalmáról minimál információkkal rendelkezünk, a stúdió sem a történetről, sem a világról, sem a szereplőkről nem beszél. Elmondásuk alapján az Offset a kaszabolós szerepjátékok tárgygyűjtögetését, fegyver és cuccfejlesztését ötvözi majd az FPS-ek izgalmával és dinamikájával, azaz a harcoknál a hősödre pakolt cucc minősége és a saját ügyessé-



get egyaránt számít majd. Az Offset multiplayer komponense szintén epikusnak tűnik, a World of Warcraft Battlegroundsainak komplexitását idéző, kőkeményen csapatalapú, épületfoglalós, nyersanyaggyűjtögetős, csapat-alapú online összecsapásokat terveznek a fiúk.

A Project Offset igazi fegyvere a grafikája: valami félelmetes, ahogy a játék ki bír nézni. Gyakorlatilag az összes manapság divatos, és a következő generációs konzolok vizuális izmait kihasználó effekt és eljárás ott lapul a játékban: 64 bites floating point HDR ren-



dering pipeline, normal mapping, komplex árnyékolási modell (önárnyékokkal), látványos post processing effektek (motion blur,



depth of field, specular bloom – utóbbi az egyik képen működés közben is láthatjátok, az elf csajszi fénylő kardján). Kíváncsian várjuk, hogy mi sül ki az Offsetből: a motort már licencelik (a Bliizardból kivált fejlesztőkből verbuválódott Red5, egy MMO-hot vették meg…), a játék ígéretesen néz ki (töltsétek le a techdemókat, és ámuljatok: http://www.projectoffset.com/downloads.html), de kiadójuk még nincs, és manapság 20 emberrel már nem nagyon lehet ilyen grandiózus projektet tető alá hozni…

Megjelenési időponttal éppen ezért nem szolgálhatunk, a Project Offsetet az elsőként megcélzott PC mellett a következő generációs konzolokra szánják – a durvulens grafika miatt a Wii gyaníthatóan kimarad a szórásból, az Xbox 360 és a leendő Playstation 3 tulajok írhatják fel a várólistájukra.

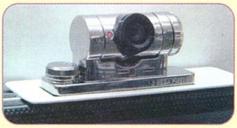
MAZSOLÁZÓ

ÚJ XBOX 360 KONTROLLER?

Hogy micsoda? Új Xbox 360 kontroller? Máris? Hivatalosnak ugyan nem hivatalos, de *Peter Moore* a június végi EA Community Eventen apró információmorzsákat szórt el egy esetleges „egyszerűsített" X360 irányítóról. Moore szerint az új játékosokért vívott harcban jelentős szerepet játszik a jelenlegi „bonyolult" irányítókat mindenki által kezelhetővé finomító kontroller – példának az Atari 2600 vezérlőjét hozta fel, amit „bárki felemelhetett, és kapásból tudta használni". Moore elmondása szerint az MS dolgozik az ügyön, konkrétumokat egyelőre nem kívánnak bejelenteni, de „semmi olyasmit nem erőltetnek, ami nem egyedi és innovatív". Lehet tippelni: a Microsoft is „feltalálja" hirtelen a mozgásérzékelős kontrollert (mint tette azt a Sony májusban), vagy új utakon próbálkoznak?

PSP: A KAMERA

Ilyenek a pletykák, amikor valósággá válnak: június végén a Sony hivatalosan is bemutatta a szóbeszéd szintjén pár hónapja már felbukkant **Playstation Portable** kamerát. A pletyók annak idején „PSP-s EyeToy"-ról beszéltek – ezt a funkciót egyelőre nem erősítették meg, a kamera speci-



fikációiról annyit tudni, hogy 1.3 megapixeles szerkentyű a kis aranyos. Ha ez igaz, akkor valószínűleg van némi alapja a pár hete napvilágot látott (nem hivatalos) információknak is: valamikor ősszel állítólag nagy-nagy PSP firmware-update érkezik, ami videostreaminget, videochatet (na, erre lesz jó a kamera…) tesz lehetővé, és a PS3-PSP összekapcsolhatóságot is megalapozza. A kamera a tervek szerint idén szeptemberben lesz kosárba pakolható – Japánban, gyanúnk szerint az amerikai / európai premierre sem kell sokat várni.

WEBZEN REKLÁMHADJÁRAT

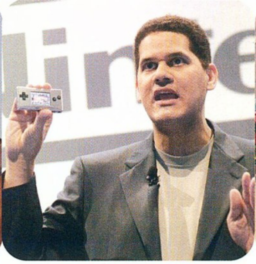
A koreai Webzen nagyot harap a fincsi reklám-tortába: a távol-keleti kiadó a Microsoft által nemrég felvásárolt, speciálisan az in-game promócióval foglalkozó Massive Inc.-kel kötött megállapodást, melynek értelmében teljesen valós reklámok fognak megjelenni a Webzen két régóta dédelgetett virtuális világában. A célpontok: **Huxley** (MMO lövölde, Unreal motor,



2007, Xbox 360) és az **All Points Bulletin** (GTA utánérzés, masszívan multiplayer köntösben, szintén Xbox 360). „A reklámok természetesen plusz bevételi forrást jelentenek, de a játék(ok) realizmusához is hozzájárulnak" – magyarázta a bizonyítványt Cindy Armstrong, a Webzen America nagyfőnöke a Reutersnek adott interjújában. Fordítunk: nem csak a pénzetekre, hanem a hirdetéseket befogadni képes látószerveitekre is szükség lesz ezentúl – nincs realisztikusabb a Huxley futurisztikus univerzumában felbukkanó dezodor- vagy üdítőital reklámnál, ugye…









ADVENT CHILDREN SIKEREK

A Square Enix előállt közzétette a Final Fantasy: Advent Children eladási adatait: a számok szépek, a filmből eddig 2.4 millió darab fogyott – azaz megérte éveket és pénzt invesztálni bele, az új Final Fantasy mozi nem jutott a Spirits Within sorsára (Történelmi tény: az FF: SW annak idején hatalmasat bukott, a közel 100 millió dolláros mínusz majdnem magával rántotta a Square-t is, a Sony gyors tőke-injekciója mentette meg a céget). Itt szaladnak a számszerűsített eladások, régiókra bontva – mint látható, a listát Amerika vezeti, a megkésett premier (zárójelben jelezzük az időpontot) ellenére is, Európa pedig eddig elég visszafogottan vásárolgatott. Íme:

Japán – 1 millió (szeptember 2005)
Amerika – 1.3 millió (április 25, 2006)
Európa – 100,000 (április 24, 2006)

NHL DEMOKRÁCIA

Továbbra sem megy át exkluzívba az NHL-licenc: az amerikai jégkorongliga döntése szerint nem adják el egyik nagy kiadónak sem a jogokat, azokat a jövőben is megvásárolhatja bárki, akinek elég ropogós zöldhasú lapul a zsebében. A NHL politikája üdvözlendő: a kizárólagos jogok ugyan jó pénzt hoznak a kiadójuknak (élő példák: FIFA és NFL az Electronic Arts-nál, vagy a FIA a Sony-nál), de nekünk, játékosoknak kevésbé kifizetődő – a több jobb, a nyakukban lihegő konkurencia mindig minőségi(bb) munkára sarkalja a versenytársakat. Következtetés: a következő években bizton számíthatunk újabb EA Sports NHL és 2K Sports próbálkozásokra a témában – ez pedig jó dolog.

GRAND RAID OFFROAD: MUNKASZÜNET

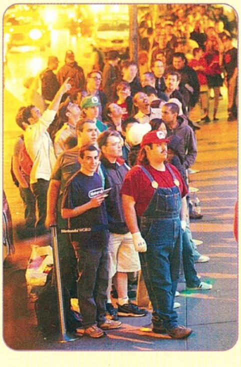
Emlékeztek a Grand Raid Offroadra? Tavaly szerepelt a hírek között a játék, leginkább azért, mert átkozott DÖGÖSEN nézett ki – pedig csak egy „egyszerű" offroad autóverseny volt, PC-re és nextgen konzolokra.



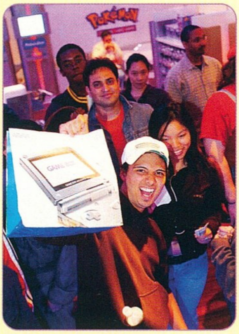
Negatív előjelű apropója van a annak, hogy ismét foglalkozunk vele: a játékot hegesztő Asobo Studio szünetelteti a fejlesztést (külön kiemelték, hogy nem a Stop, hanem a Pause dombot nyomták meg a Nagy Játékhegesztő Masinán, azaz nem a kukába került a GRO, csak a hűtőbe). Miért? Mert szeretik a biztos bevételt termelő projekteket, időközben kaptak egy külsős megbízást egy kaland / platformer elkészítésére (bejelentett címe még nincs, a megbízó egy „nagy amerikai kiadó"), így most inkább azzal foglalkoznak – ha elkészült, ismét visszatérnek a saját gyermekükhöz.

DS LITE: SIKERES START

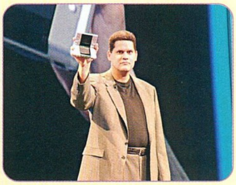
Június közepén megkezdte világszintű hódító körútját a Nintendo DS Lite, azaz a Nintendo duálképernyős zsebkonzoljának,



újradizájnolt, szebb-fényesebb képernyővel ellátott, könnyebb és elegánsabb verziója. A tavaszi japán sikereket Amerikában és Európában (itt június végén került a polcokra, e sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének időpontjában már kapható) felfokozott érdeklődés követte. Az Államokból tudunk konkrét számadatokkal szolgálni: a premier hétvégéjén közel 136.500 marokkonzolt pakoltak a kosarukba a helyiek, ez pedig remek teljesítménynek számít, hiszen az arrafelé még mostanság is népszerű GBA SP-ből annak debütálásakor 12 százalékkal kevesebb fogyott, mint most az újraértelmezett Nintendo DS-ból. Nem meglepő módon a szoftvereladások is megugrottak a napokban, a két legkelendőbb produktum a New Super Mario Bros., illetve a Brain Training voltak.







HÓLAPÁTON A SNOW

A Take-Two kihúzta a gumiszőnyeget a Snow alól – a játék fejlesztését leállították, nem fog megjelenni. A jó memóriájúak talán még emlékeznek rá: a tavalyi E3-mon kint volt a játék, és sok szemöldököt késztetett felfelé csúszásra – valósidejű, „birodalomépítős" stratégia lett volna, mely egy egyszerű utcai drogárus felemelkedését, és nagyléptékű drogbirodalmának kiépítését mutatta volna be.

A játék törlését nem indokolták hivatalosan, többféle okra lehet következtetni: a kiadó vagy túl kockázatosnak találta a témát (pláne a tavalyi Hot Coffe botrány után), vagy a fejlesztő tulajdonos-váltása (a FrogCity nemrég olvadt be a Firaxis-ba) áll a háttérben.

DC STUDIOS: LAKAT AZ AJTÓN

Újabb fejlesztőstúdió a darálóban: június elején bezárta a kapuit Skócia egyik legismertebb játékgyártója, a DC Studios. A kapuk lelakatolásának hátterében a szokásos okok állnak: a cég komoly pénzügyi problémákkal küszködött, számláikat sem tudták már fizetni, és még a sarki perecárusnak is tartoztak – ergo kénytelenek voltak csődöt jelenteni. A helyzet kialakulásában nagy szerepet játszott, hogy a csapat legutóbbi játéka, a State of Emergency II mind a kritikusoknál (ez volt a kisebb baj), mind a kasszáknál (ez volt a nagyobb) hatalmasat bukott, és hiába dolgoztak két új projekten, a játékfejlesztéshez sok-sok pénz kell – ami pedig esetükben már nem állt rendelkezésre. Rest in peace, DC.

REGGIE FOR PRESIDENT!

„My name is Reggie. I'm about kickin' ass, I'm about takin' names, and we're about makin' games." – ezzel a két, azóta elhíresült mondattal robbant be a köztudatba a 2004-es E3-on Reggie Fils-Aime, a Nintendo amerikai divíziójának (akkor) frissen igazolt marketing-főnöke. Reggie két év alatt a jó dumákra és kemény, a konkurenciát csipkedő beszólásokra kiéhezett Nintendoszekértábor kedvencévé vált: számtalan photoshop-kreálmány, ravaszul összevágott videoklip és viccesé ferdített kijelentés készült a főszereplésével. Emberünk a jelek szerint nem csak a rajongók körében népszerű, hanem a dolgát is jól végzi (tapasztalata mondjuk van, korábban a VH1-nél és a Pizza Hutnál töltött be hasonló pozíciót): a Nintendo of America júniusi tisztújítása során alaposat lépett előre a céges ranglétrán – a más területre átlépő Tatsumi Kimishima posztját kapta meg, azaz ő lett a NoA elnöke. Így kell karriert csinálni két év alatt, srácok…

NINTENDO: EURÓPAI FRONT

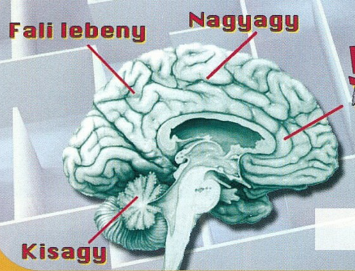
Elég ritkán van szerencsénk európai szemszögből nézni a Nintendo dolgait: általában a japán és az amerikai PR / marketing divízió szórja az információkat. A Vandal.net Nico Wegnezt, a nagy N spanyol marketing-direktorát célozta meg a kérdéseivel – érdekes, az európai piacot érintő információk következnek, hölgyekurak. A Nintendo még nem döntötte el, hogy a két **Legend of Zelda: The Twilight Princess** (Wii, GC) verzió külön-külön, vagy egybecsomagolva kerül e az európai boltok polcaira. [Utóbbi elég érdekes stratégia lenne, ugyan miért kéne egybecsomagolni – aki Wii-re akarja megveszi arra, aki meg Kockára, az arra – a játék UGYANAZ, a Nintendo szerint eget rengető grafikai különbségek sem lesznek a két változat között…]

Az európai premierről: a Wii valószínűleg *tíz nappal a japán premier után* debütál Európában. Wegnez nem mondott pontos dátumot, de szűkített egyet az intervallumon: a gép *október vége és november közepe* között lesz megvásárolható az Öreg Kontinensen.

Virtual Console, azaz emulációs téma: a Nintendo a korábbi tapasztalatok alapján azt a következtetést vonta le, hogy az európai vásárló nem szívesen fizet hitel / bankkártyával online – ezért a boltokban külön megvásárolható pre-paid kártyákkal szórják meg a jónépet. A játékok 5-10 euróba fognak kerülni.

Japán sikerjátékok, nem a hárdkór rétegnek, viszont Európában is: a **DS Cooking** (főzőcske-szimuláció) és az **English Training** (puzzle / szótár / nyelvoktató) lokalizált változatai 2006 folyamán várhatók mifelénk. A fenti címeknél jóval hagyományosabb közönséget becélzó Zelda Phantom Hourglass 2007 első traktusában fog megjelenni.

Végül pedig jöjjenek a jó kis eladási adatok, félig meddig a korábbi („Sikeres DS Lite start") hírhez kapcsolódva: Spanyolhonban nagyon jól fogy az NDS (eddig 650.000 példány a régi modellből, és két nap alatt 15 000 a DS Lite-ból), a GameCube viszont a várakozások alatt teljesít 300 ezer értékesített példánnyal.



A Hónap Témája

A DCGCPS2XGBA GENERÁCIÓ

Egyszer volt, hol nem volt...

Ha Schrödinger **(Erwin Rudolf Josef Alexander Schrödinger, 1887 – 1961, osztrák fizikus-matematikus. Martin)** ma élne és történetesen érdekelné a videojáték, vagy inkább a videojátékok világa, elismerően bólintana azon a felismerésén, hogy a kvantumok jelenbeli megismerhetetlenségi elméletét milyen fantasztikus módon bővíti ki a videojáték szcéna múltbeli, jelenbeli és jövőbeni megismerhetetlenségének szuperelmélete.

Ezen szuperelmélet szerint, bár a többé-kevésbé egzakt módon körülírható makrojelenségek világában élünk (beleértve azt is, hogy a filozófiai determinizmust épp Schrödinger és baráti körének kvantumfizikája vágta gallyra), a videojátékokkal, és azon belül is különösen a konzolokkal kapcsolatban nem tehető a téridő kontinuum egy pontjára nézve sem olyan biztos állítás, amit valaki, akár ugyanazokra az élményekre alapozva, ne kérdőjelezne meg vagy látna meghökkentően ellentétes oldalról.

A három kedvenc kérdésem, melyek jól megvilágítják ezt a faramuci helyzetet:

1.) Mi okozta a DreamCast vesztét? (múlt)
2.) A DS vagy a PSP a nyerő? (jelen)
3.) Sikeres lesz-e a Wii / Revolution? (jövő)

A konzolok szuperpozíciójának eredményeként nem lehetséges objektív történetírás sem: minden történet az elbeszélő kizárólagos története, mellyel szemben párhuzamos történetek sorakoznak, Plutarkhosz **(Görög író. Martin)** Bioi paralléloi írásait megszégyenítő sokaságban.

Engedtessék meg nekem, hogy ennek fényében és a két oldal adta szűk keretek között én is leírjam a magam kis történetét a konzolok elmúlt 5 évéről – arról, amit hozzávetőlegesen a kurrens / előző generációnak tekintünk a PlayStation 2, a GameCube, az Xbox, kicsit a DreamCast és a GBA/SP/Micro főszereplésével, hogy szeptemberben megnyithassuk a lassan begyűrűző következő nemzedék 5 éves tervét. Egy történetet a lustaságról, a gőgről, arról, hogy a hatalom korrumpál, és hogy a nap végére mégis miért lesz jó mindez nekünk, játékosoknak. Íme.

A kilencvenes évek végére a mai napig kult-klasszik gépnek számító Sega Saturn Segata Sanshiro aktív és brutális közbenjárására sem tudta produkálni az elvárt eladásokat, így a Service Games (SEGA) vezetése új hardver-fegyver bevetése mellett döntött a hihetetlenül sikeres PlayStation és a mérsékelten sikeres „tévedés-volt-bocsánat" Nintendo 64 ellenében. Az első tervek szerint a kínálatot két vonalon vitte volna tovább a cég: az eredetileg is erre a célra tervezett Saturn a 2D, az alapjaitól „háromdére" tervezett DreamCast pedig a 3D játékok letéteményese lett volna. 1997 után azonban a Saturn projektek leálltak (köztük olyanok is, mint a Sonic X-treme), és a Sega teljes erejével a DC-re koncentrált. A '98 novemberi fellövés nem nélkülözte az azóta ipari szabvánnyá vált hype-kampányt sem („a játékok úgy néznek majd ki, mint a filmek a moziban"), és már akkor megosztotta a közönséget – az EDGE azonos hónapbeli kommentárja így ír a gépről: a DC olyan, mint egy Milky Way szelet: kellemes kis édesség, hogy elverje az éhséged a kicsit késő főfogás, a PlayStation 2 érkezéséig. Mások viszont végletesen beleszerettek a korát kicsit megelőző gépbe, a működő on-line ígéretébe, a modern, filteres textúrákba vagy a VMU minijátékaiba. Hogy a SoulCalibur, a Shenmue, és később a modern shooter generáció gépe miért szállt mégis sírba 2001. január elsejével, 3 évvel a megjelenése után, ma sem lehet tudni pontosan.

Nyilvánvalóan az eladások voltak katasztrófálisak, de hogy e mögött a 32X óta húzódó belső döntési és irányítási válságok, a Sony praktikái, vagy a soha nem látott könnyűséggel előállítható és ezért hasonló mértékű warez állt-e, nehéz utólag eldönteni. Biztos viszont az, hogy az értékes, de önmagában messze nem legendás gép halálában mégis szert tett erre a jelzőre: bukása utólag megszépítette emlékét (Nemrég olvastam egy hozzászólótól az egyik magyar játékos honlapon, hogy a DC, ha adnának ki rá játékokat, a mai napig megelőzné a PlayStation 2-t vizuális képességeiben. Ez a kijelentés a Final Fantasy XII, a God of War vagy a Wanda és a Kolosszus idejében valószínűleg túlmegy *ferdítés* gentlemanek között még tolerálható határán.), illetőleg megteremtette a Sony nyomasztó monopóliumának ellenpólusát: a bosszúból(!) Xbox-ot vásárló, és annak a durván gyenge felhozatallal jellemezhető első éveiben fogcsikorgatva kitartó rajongói bázisa ma 360 vásárlóként a PlayStation birodalom legkomolyabb kihívója.

Még akkor is, ha ennek a Nyomasztó Birodalomnak az útjai – már elnézést a parafrázisért, de – jó szándékkal vannak kikövezve. Már írtam arról, hogy a Nintendo pofon után a SCE hihetetlen lendülettel lépett a videojátékok világába: a kilencvenes évek elején a SCEJ főhadiszállásának bejáratánál az ott elhelyezett urnába minden kreatív alkalmazottnak reggelente egy-egy cetlit kellett beledobnia egy-egy újabb játékötlettel. Ebből a kolosszális brainstormingból születtek az olyan legendák, mint a Wipeout vagy a Gran Turismo, melyek képesek voltak a dohos és penészes Mario Világ helyett olyat tartalmat nyújtani, amely tényleg új tömegeket tudott bevonni a videojátékba. A kilencvenes években ezeken az alapokon jött létre a PlayStation Generáció, amely rá tíz évre 100 millió fölé repítette a PlayStation 2 eladásait, illetve a SCE elnöki székébe a SNES hangcsipjének tervezőjét, Ken Kutaragit, aki a PlayStation 3-ról szóló megnyilatkozásaival épp a napokban döngöli sárba azt a mítoszt, ami még mint a „PlayStation Papája" épített fel.

Pár száraz faktum: a nem kis PR hátszéllel Emotion Engine-nek nevezett elektronikára épülő, DVD és Dolby Digital képes masina 2000-ben kerül a boltokba, eladásokban megelőzve minden korábbi konzolt (és amely széria kisebb-nagyobb megszakításokkal a mai napig tart: ezen sorok írásakor több fogy belőle, mint a konkurencia fél éle piacon lévő új(abb)generációs gépéből). A PlayStation 2 bebizonyította azt, amiből most a Nintendo próbál hasznot húzni: a generáció leggyengébb hardveres felszereltségével is lehet fölényesen győzni, ha megvan hozzá két további szereplő egybehangzó akarata: a fejlesztőké, akik ha nehézségek árán is, de kitanulják a gép programozását, majd akarnak és tudnak jót csinálni, illetve a vásárlóké, aki hajlandóak ennek az árát megfizetni. A PlayStation 2-t, illetve a Jelenséget, amivé lett, nem lehet eléggé méltatni, rossz szó pedig csak a SCE-t érheti, amiért képtelen volt az elmúlt 4 évben egy normális on-line szolgáltatást beüzemelni, amiért tudatosan akadályozta a 2D tartalmak elterjedését pusztán azért, hogy a gép 3D nimbuszát fenntartsa, amiért visszaélt a 8 megás memóriakártyákkal, vagy mert nem tett meg mindent azért, hogy a kontinenseket elválasztó láthatatlan falak leomoljanak.

Ipari pletykák szerint a Microsoft belső berkeiben már a kilencvenes évek végén felmerült egy konzol kiadásának gondolata – ennek volt előkészítése a WinCE DreamCastra való portolása is. Az MS a gombhoz vásárolta az ingét: a meglévő szoftveres technológiáik alá rakták a már ismert platform elemeiből összegyúrt konzolt. A Pentium3 (Coppermine), a GeForce3 (NV2A) és a DirectX 8.1 így nyert önálló életet egy eleddig idegen környezetben: a nappaliban, a TV és a hifi berendezések között. Az Xbox a konzoltörténet egyik leginkább gyötört darabja: nem nagyon volt olyan újság vagy website, ahol ne rúgtak volna bele a PC-s örökség, az első évek nulla játékfelhozatala, vagy a Microsoft név miatt. Ezért is fájdalmas, hogy a Cég épp akkor húzta ki alóla a szőnyeget, amikor igazán megmutathatta volna, mit tud: az utolsó évében kijött rá egy Doom 3, egy Far Cry és egy Half-Life 2, mind-mind olyan címek, melyekről senki sem hitte volna, hogy ilyen minőségben átültethetőek egy három technológiai generációval előrébb járó, hardver-fejlesztésorientált platformról. Ha a PlayStation 2-t a fejlesztők és a vásárlók tették azzá, ami, akkor az Xbox kapcsán is elmondható ugyanez, sajnos pont ellentétes









előjellel: az FPS-ek és autóversenyek konzolján, ami bár kitűnő átállási pont volt a PC-s játékokból kiábránduló tömegeknek, a komoly kreatív kiugrások igencsak elmaradtak, a rajongók pedig visszaéltek azzal, hogy könnyen módosítható volt a gép, és a tömegesen használt internet elterjedésével könnyen megtalálható és másolható a lopott szoftver. A sikercím Riddick: Escape from Butcher Bay megközelítőleg 50 példányban fogyott el kis hazánkban, ez pedig nem az a mennyiség, amire sikeres üzleti modellt lehetne építeni – ha a gép papáját nem Microsoftnak hívnák, aki véletlenül a világ egyik legtőkeerősebb cége, Peter Moore-nak juthatott volna az a kétes dicsőség, hogy másodjára is ki kell állnia a publikum elé és bejelentenie az általa (al)elnökölt divízió és dédelgetett gép bukását. Kétszer azonban nem lehet ugyanabba a folyóba lépni, így Moore most a 360 szekerét tolja, reméljük (és jelen pillanatban úgy látjuk, hogy) nagyobb sikerrel.

A Nintendo 64 fiaskó után (az akkor next-gen N64-re több kör előnyt vert az akkor már réginek számító PlayStation) a Nintendo is úgy gondolta, hogy okos ötlet lenne, ha végre a vásárlók igényei szerint terveznék meg konzoljukat és így is egyengetnék annak útját. A GameCube ennek a jegyében fogant, és mint ilyen, a generáció legjobban összerakott gépe lett: olcsó (!), kicsi, kompakt, tartós alkatrészekből készült, négy kontrollerportja van, csatlakoztatható hozzá modem és/vagy broadband adapter (leánykori nevén „hálókártya"), a lopott szoftver futtatását igencsak megnehezíti, van hozzá „hivatalos" wireless kontroller, és előremutató képességekkel rendelkezik a vizuális megjelenítés terén (és most fedje jótékony homály az első kiadás… khmm… megkérdőjelezhető színválasztását). Ennek a generációnak az egyik nagy városi legendája a PlayStation 2 nehéz programozhatósága volt, holott oly sok projekt kimutatta: az Xbox és a PS2 címek elkészítése körülbelül ugyanannyiba került, míg a GC-s játékok fejlesztési költségei jóval felülmúlták ezeket a számokat, ami azonban a végeredményben is megmutatkozik – Resident Evil 4. Szó ami szó, a Nintendo letette a nagyesküt, hogy a GC végre „A mindent ütő N gép" lesz, kinyalják a fejlesztők fenekét, ömleni fog rá a játék, csak bírja a Tisztelt Publikum pénzzel és idővel.

Aztán eljött 2001. szeptembere és a gép kijött a Luigi's Mansion nyitócímmel. Később jött rá valami Márió is, meg Pokémon izé, és ezekből persze még egy tucat. Aztán a Criterion bejelentette, hogy a szívük megszakad, de Burnout 3 nem lesz GameCube-ra, ahogy nem lett GTA sem, MGS is csak a PS1 változat remake-je techno zenével, meg úgy általában semmi különös, ami esetleg arra ösztönözte volna az embereket, hogy ezt válasszák akár második konzoljuknak is.

Személy szerint én annyira szerettem volna szeretni a GameCube-ot, és a Resident 4, az Animal Crossing (eh, N64-es fejlesztés), a Viewutiful Joe, az Ikaruga (DC-s fejlesztés, bár azt pletykálják, még Saturnon kezdett anno a Treasure kódolgatni), a Pikmin vagy a Zelda: Wind Waker tényleg erre predesztinálta volna, de a Nintendo minden követ megmozgatott azért, hogy ennek keresztbe tegyen. Kifulladt franchise-ok erőltetése, többéves késések a japán és az európai megjelenések között, bicskanyitogató magas játékárak, szemben az USA és Japán szinte filléres céduláival, az on-line tökéletes elhanyagolása és hasonló történetek – az akkor még noobie Sony a fejükre állt a kilencvenes években, az akkor még noobie MS a fejükre állt ebben a generációban – hát mi kell még, hogy végre lapátra kerüljön az összes vén csont a kiotói főhadiszállásról, beleértve Máriót, Linket, és Samust is?


Schrödinger

És ha már Nintendo, ne maradjon ki a GBA sem (a tisztelt Olvasó engedelmével a DS-t és a PSP-t öt év múlva veszem csak górcső alá) – a négy variációban eladott kézi-SNES (GBA, Micro és két SP változat, a back- és a frontlightos) a nagy N sikertörténete, mind gazdasági, mind videojáték tekintetben. A miniatürizálódó technológia világában a nyolcvanas évek hardver elemeit szinte ingyen kalapálták bele abba a körülbelül 10 köbcentiméterbe, ami a GBA, a már meglévő NES/SNES játékbázis pedig minimális munkaköltséggel átfordítható volt az ARM7 architektúrára. Az emberek pedig imádták, az SP a tényleg sikeres reklámkampány után tömegeknek lett az első handheld gépe, akárcsak a Micro két évvel később.

Igazából nehéz a GBA-ról mit írni: egy tökéletes kis masina, amely megmutatta, hogy igenis van létjogosultsága a 2D játékoknak az ezredforduló után is, még akkor is, ha az egyik legsikeresebb sorozat arról szól, hogyan kell erőszakkal kiragadni intelligens élőlényeket természetes közegükből, labdákban foglyosítani őket, hogy aztán fajtársaik ellen kelljen harcolniuk és szépségversenyeken pózolniuk kizárólag fogva tartójuk dicsőségének emelésére és karriervágyának kielégítésére.

Ugye, Pikachu?

hzx







HARDVERROVAT

A DS FAKTOR – BEMUTATKOZIK A DS LITE

„Aki tovább lát az orránál, és nem síkhülye, annak be kell látnia, hogy az NDS a PSP mellett – a külsejüket és a mögöttük álló tőkét vizsgálva – nem több, mint egy aranyos, vicces kis izé. Biztos innovatív, biztos jók lesznek a játékok, biztos jó dörzsölgetni a képernyőt, de az NDS a '80-as éveket idézi, a PSP viszont az ultra hi-tech dizájn."

A DS-sel senki sem számolt – sem a média, sem az átlagjátékos, sőt, még maga a Nintendo sem. Az experimentális hardver egyértelműen próba volt, próba arra, hogy az innováció zászlaját lobogtatva és a hagyományoktól eltérő elképzelést felmutatva egy új irányba terelhető-e a nép. Bár hivatalos megerősítést soha sem nyert, szinte biztosak lehetünk benne, hogy volt B terv: a B terv pedig a Gameboy Advance família új tagjának megjelentetése lett volna. A PSP technikai fölénye baljós árnyékként nehezedett a döntéshozók vállára – a DS egyértelműen lemaradt a megahertzek és komponensek versenyében, hiszen már designjában is a régmúlt időket idézi, az általa nyújtott színvonal pedig a letűnt N64-es érát eleveníti fel. Ki lehetett volna hozni ennél lényegesen nagyobb erőforrást nyújtó, multimédiás képességekkel is felvértezett gépet? Természetesen, csak annak ára lett volna: nem csak az értelemszerű gyártási költség és vételár növekedett volna, hanem a verseny tétje is – a nagykonzolok piacán a következő generáció tökéletesen bemutatja, hogy három azonos képességű masina nem férne meg a piacon. Nem volt feltétlenül szükség a DS-re, a GBA mind a mai napig jól teljesít a kasszánál, a 76 millió eladott gép stabil és termetes felvevőpiacot nyújt – a marketing problémája azonban más tészta. A Dreamcast sorsa ezt jól illusztrálja: a SEGA kiváló, remekül összerakott hardvert készített, két éven át szépen működtette is, ám nem törődtek a közelgő veszéllyel – a veszéllyel, amit Sony-nak és PS2-nek hívtak, az erősebb hardverrel, a rendkívül agresszív reklámhadjárattal.

Mi szükség van két képernyőre, érintőpadra, beépített mikrofonra? Kit fog ez érdekelni? Ki és hogyan fogja kihasználni ezeket a képességeket és a legfontosabb, milyen játékok lesznek rá? A Nintendónak nem volt irányvonala – innovációt, újszerű játékélményt hangoztattak, miközben saját portékáikkal is képtelenek voltak túllépni az érintőképernyő térképnek / inventory-nak való használatán. Az egész nem tűnt többnek kapuzárási páiniknál, a piaci dominancia elvesztésének lehetőségétől való félelem által kiváltott botor döntésnél, különösen a Sony egyértelmű „a PSP lesz a 21. század walkmanje" célja mellett. PS2 szintű hardver DVD szintű film- és mp3 lejátszással, netezéssel. E mellett vajon az elvakult fanboy-okon kívül ki áldozott volna pénzt egy külsejében is elbaltázott termékre? A PSP a jövőt kínálta, a DS a múltat. A 2004-es E3-as bemutatkozás az első megmérettetés volt, melyet – ezt mindenkinek be kell látnia – a Nintendo elbukott. Elbukott, mert képtelen volt felmutatni meggyőző érvként funkcionáló játékokat. Volt kiforratlan és ronda Metroid Hunters, volt borzalmasan festő Ridge Racer: a prímet mégis a nyolc éves Super Mario 64 hellyel-közzel felújított változata és a szintén átirat WarioWare vitte. A PSP elhappolta a figyelmet, a nagy N részvényesei pedig válaszokat vártak.

A válasz ugyanezen év novemberében érkezett: mintegy hat hónappal a gép bemutatkozása után a DS elstartolt – elstartolt, méghozzá nem is akárhogy. Vitték mint a cukrot, a készlet már az első két nap elfogyott, a kereslet pedig nem akart megszűnni. Megjelentek az Ebay-en a négyszeres / ötszörös árú gépek, a szürkeimportőrök a különböző boltokat járva próbáltak minél több masinát bezsebelni, az egyszeri játékos pedig reménykedett benne, hogy a raktárak hamarosan ismét tele lesznek. Pedig játékfronton a helyzet ekkor igazán siralmas volt, a startra összekalapált SM64 volt talán az egyetlen olyan produkció, mely valóban megérte a pénzét – a többi csak a DS torta kis szeletét mardosó nüánsz volt. A start tehát sikeres volt, de még mindig gyűltek a sötét fellegek, hiszen a PSP-nek is ekkor dördült el a startpisztoly... ám az egekig magasztalt, mindent lemosó, a világot felforgató és a Nintendót spájzba kényszerítő hardver nem egészen úgy fogyott, ahogy azt elvárták volna tőle. Már-már kiderült: az egekig ajnározott UMD egyértelmű zsákutca, a PSP pedig költséges státusszimbólum. Az erőviszonyok megfordultak – míg a nagykonzolok frontján eddig a Nintendo szenvedett játékhiánytól, addig most a Sony kénytelen lenyelni a békát: a PSP messze nem képes felmutatni olyan termetes felhozatalt, mint szintén japán konkurense.

Ám a közhiedelemmel ellentétben a PSP nem bukott meg, sőt, kifejezetten impresszíven teljesít: tény és való, Japánban nem haraptak rá, ám az ottani veszteséget bőségesen ellensúlyozta az Egyesült Államokban és Európában nyújtott teljesítménye. Jelen sorok írásának pillanatában a PSP és a DS gyakorlatilag fej-fej mellett halad – megközelítőleg 18-18 millió fogyott, illetve lett leszállítva belőlük. 2005-ben kezdett magára találni mindkét handheld, a hardver bevezetésének végeztével megindulhatott a tényleges termelés, a játékellátottság biztosítása.

DS-re megjelent a rövid de igazán élvezetes Yoshi Touch & Go, Kirby, ám az áttörést és nem várt sikert a Nintendogs hozta. Az a Nintendogs, ami valójában egy kutyabőrbe bújtatott tamagotchi. Az a Nintendogs, ami elérte azt, amit a Wii-nek kell majd megtennie: új rétegeket vont be. Elcsépelt, értelmetlen frázis de így történt – barátnők, öcsik és hugik, anyukák és apukák ragadtak stylus-t, hogy digitális blökijükkel frizbizzenek, elvigyék őket sétálni vagy benevezzék valamelyik szépséget egy versenyre. A szekér beindult, záporozni kezdtek a jobbnál jobb címek – az Animal Crossing, a Castlevania DS, a Mario Kart, és a zseniális Phoenix Wright mindennél jobban példázta, hogy a DS-nek van létjogosultsága. DS-sel játszani jó, főleg, ha van a közelben netkapcsolat: a tavaly beindított globális Nintendo WiFi hálózat virágzik, több mint 1 millió felhasználót számlál jelenleg a rendszer és ez a szám napról napra folyamatosan nő. Az innovációs kerék gördül előre, a DS látszólag megállíthatatlanul tör a csúcsra, a Nintendo pedig prosperál – eljött hát az idő a hibák orvoslására.



LITE MY FIRE

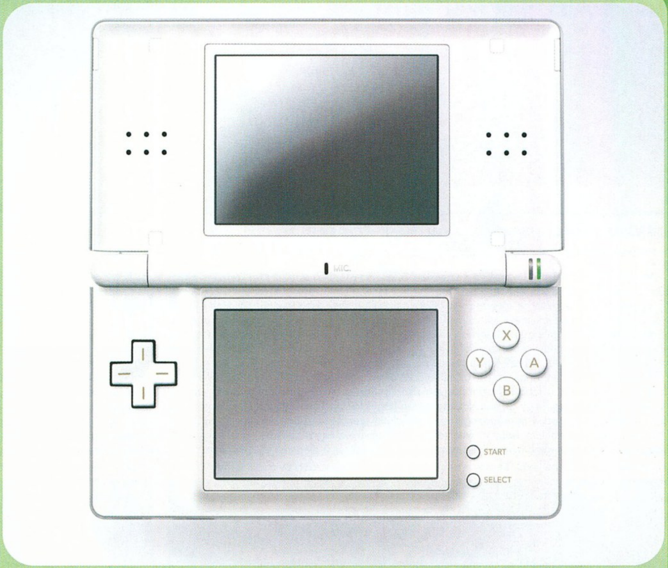
Hiba pedig akad – a bumfordi külső egyértelműen a handheld Achilles sarka, a borzalmas minőségű műanyag, a sótlanul lekerekített élek, a szeméttelepre való gombok által keltett összhatás kínai piacról csent kvarcjátékot sejtet, semmint piacvezető terméket. Az újradesignolás, illetőleg különböző színkombinációk megjelentetése mondhatni régi Nintendo hagyomány, így meglepetés senkit sem ért a DS Lite bejelentése kapcsán: talán az egyedüli furcsaságot a megvalósítás idejének rövidsége jelenthet, hiszen a gép alig két éve van a piacon. Azonban tény: *szükség volt rá*. Szükség volt rá, hiszen sokat kritizált pontja ez a gépnek, ráadásul ez a termék első védvonala – ha az ember kényelmetlenül érzi magát, mikor nagyobb közönség előtt veszi elő, ott gond van. Most pedig itt állunk, kezünkben a DS Lite-tal és ámulunk – ilyen dögös kis handheldet még nem láttunk!



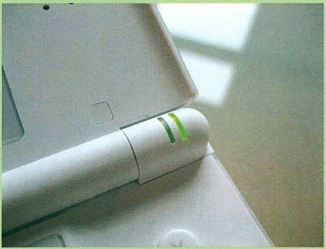


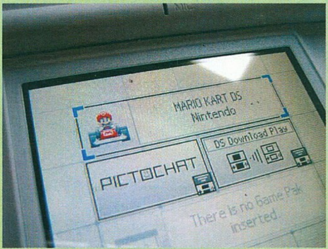


Kezdjük az ismerkedést kívülről – a küllem fogja meg az ember szemét első alkalommal. Míg a DS kissé bumfordi, lekerekített élű gépezet volt, addig a Lite szimmetrikus téglalap alakú masina. A porfestékre fényes, lakkszerű borítást került **(Hol láttam ilyet...? Ja, a PSP-n! Martin :)**, mely távolról is jól látható, különösen akkor, ha megtörik rajta a fény. A tetejéről eltűnt a Nintendo felirat, helyette dombornyomással került rá a logo. Vegyük a kezünkbe és érintsük meg: a felület tükörsima (sajnos az ujjlenyomatok meg is látszódnak rajta), a gép pedig érezhetően könnyebb, mint elődje – csupán pár gramm a különbség, de érezhető, különösen hosszú távú használat után. Méreteit tekintve is történt változás, a Lite ha nem is drasztikusan, de észrevehetően kisebb elődjénél: még mindig elég nagy zseb kell a nadrágba csúsztatáshoz, a változás azonban határozottan pozitív. Nyissuk fel a fedelét és lássuk a belsőséget: nincs a helyén a mikrofon és az akkumulátor állapotát jelző indikátor! Bizony-bizony, a zsugorítás miatt az alsó panel a középső, a két fedelet egyben tartó elemre került, a mikrofon logikusan a felső képernyő alá, míg a két led a gép jobb szélére. A gombok helyzete szintén ésszerűen változott: a Start és Select leköltözött a bal alsó traktusba, míg a Power gomb a gép oldalsó, külső felére – így többé nem fenyeget az a veszély, hogy egy-egy idegesebb percben az ember akaratlanul is kikapcsolja a masinát. A kiosztás nem változott, ellenben a fontdesign és a felhasznált műanyag igen – a D-padnak különösen jót tesz ez a lényegesen finomabb, könnyebb irányíthatóság, a Wii távirányítóhoz passzoló betűtípus pedig egységesebb külsőt kölcsönöz a Nintendo család egyes tagjainak. A stylus szintén helyet változtatott, a ceruza nyughelye a gép alján található, az érintőképernyő babrálására szolgáló kiegészítő pedig lényegesen komfortosabb lett megvastagítása és hosszának növelése által – megközelítőleg másfélszer, de inkább kétszer termetesebb az első verziónál. Funkcióit tekintve nem csorbult a hardver, a GBA támogatás az előzetes pletykákkal ellentétben megmaradt, ám van egy kis bökkenő vele – az alsó slotba csúsztatható cartridge negyede a gép méretének csökkentése miatt látványosan kilóg, destruktívan hatva ezzel az összdesignra: *valamit valamiért.*



Térjünk a lényegre – képernyő. A GBA Micro kapcsán pár hónapja már lelkendeztünk bő egy oldalt az új, ténylegesen háttérvilágított képernyőről, most újból megtesszük. A különbség ég és föld, a beszúrt képeken jól látható az előrelépés: az első szériás DS szürkeségét valósággal lángba borítja a Lite elképesztő fényereje. A színek vibránsabbak, a kontúrok pengeélesek, a látvány szinte lemászik a kijelzőről, és ami a legjobb: végre fényes nappal is lehet játszani emberek! Vége az árnyékkereső korszaknak, a fényerőt felcsavarva immáron napfénytől sütkérezve is használható a handheld. A Micro-val ellentétben a képernyő normál méretű, a fényerő három fokozaton állítható – a legfelső érték valósággal kiégeti a látómezőt, sötét éjjel, a szobában vagy az utcán bekapcsolva felér egy reflektorral. A fogyasztása meglepő mód nem nőtt drasztikusan, sőt: az akkumulátor élettartama normál érték mellett nőtt, megközelítőleg 10 óráig bírja szuflával. Eltűnt azonban a thumbstrap és a Nintendo szalag – de ez talán a legkisebb veszteség.





WONDER BOYS

Fényes jövő előtt állunk, a DS töretlenül halad előre. A gyenge kezdés után egyre erősebbé válik a felhozatal, mondhatnánk most, vagy talán jövőre érjük a DS aranykorszakát – a New Super Mario Bros elképesztő színvonala már erre a hónapra, sőt, egész nyárra garantálja a felhőtlen mókát és kacagást, ráadásul igazán kellemes ősznek nézünk elébe – érkezik a Final Fantasy III remake, jön a Wind Waker folytatása, debütál a Castlevania sokadik darabja és még ki tudja, mit tartanak a kalapjuk alatt az illetékesek.

Játékosnak lenni jó – DS Lite tulajnak pedig kifejezetten kellemes!

Wilson













ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

TEKKEN: DARK RESURRECTION (NAMCO) (PSP)

„Megüti a PS2-es Tekkent!" – ezekkel a szavakkal bízta rám Martin a sorozat kézi konzolos inkarnációjának tesztpéldányát. Bevallom őszintén, komoly szkepticizmussal fogadtam ezt a kijelentést, hogy aztán annál nagyobbat koppanjon az állam a padlón a játék elindítása után. Előzetes verzió lévén sajnos csak egy játékmód volt választható (Arcade Battle, amiben nincs sok extra, hiszen az egymás után jövő ellenfeleket kell sorban elintézni), de már ez megmutatta, hogy ismét közeledik egy „leg" PSP-re, ezúttal ugyanis a valaha volt legjobb kézi konzolos verekedős játék címe lesz kiosztva megjelenése után a Dark Resurrectionnek – ezt tulajdonképpen már most borítékolhatjuk.
Elképzelni sem tudom, hogy 36 (!) választható karaktert – itt van mindenki, aki számít a sorozatban – és húsznál is több helyszínt hogyan sikerült ilyen grafikai színvonalon UMD lemezre préselni, de az biztos, hogy az első döbbenet után nagyítóval kell keresni azokat az apróságokat, amiben alulmarad a nagykonzolos vetélytársakkal szemben a TDR. Ha már a grafikánál tartunk, akkor megemlítem, hogy a nyitó rendervideó egyike a legszebbeknek, amit valaha láttam, ha egy nextgen játék nyitna ilyen animációval, még akkor is elégedettek lehetnénk.

És hogy milyen maga a játék? Elsőre nehéz, hiszen rá kell érezni az irányításra, a hasonló gombkiosztás ellenére is egészen más élmény ugyanis Tekkenezni PSP-n, mint kontrollerrel. Az animációk tökéletesek, a csaták pörgősek, rövidek és egy másodpercnyi kihagyás is végzetes lehet, ugyanis ennyi idő pont elég arra, hogy olyan kombót kapjunk az arcunkba, ami az energiánk egyharmadát le is viszi. Sajnos olyannyira komolyan vették az „előzetes tesztverzió" fogalmát, hogy még az Options menüpontba sem engedi a program a belépést, így nem tudom, hogy a nehézség állításával mennyire lett volna könnyebb dolgom, de az tény, hogy kezdetben nem is tudtam magával a harccal törődni, hiszen akaratom ellenére elvesztem a részletekben. A pályák kidolgozottsága ugyanis gyönyörű, a karakterek mindegyike pedig olyan egyéni mozgásrepertoárral rendelkezik, hogy néha még az is örömmel töltött el, ha össze-vissza vertek. A hab a tortán pedig a töltési idő: még a legkomplexebb pálya is ott pompázik a szemünk előtt három-négy másodperc alatt. Ha ehhez még hozzátesszük, hogy a játék negyedét sem láttam eddig, akkor csak egy következtetésre juthatunk: ez a végén még megüti a PS2-es Tekkent!

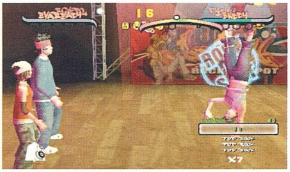








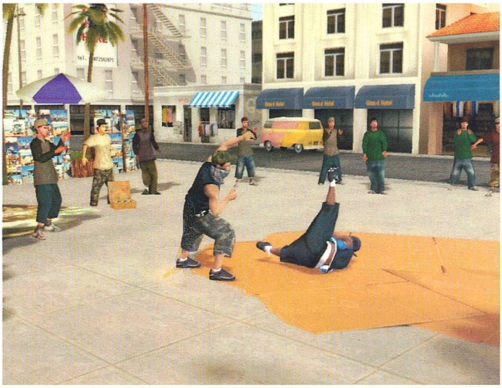
B-BOY (SONY EUROPE) (PS2, PSP)



Vizsgálatunk újabb tárgya mögött tisztán látszanak az üzleti célok: új rétegeket bevonni a játékosok közé olyan újszerű alkotásokkal, amivel épeszű gamer az életben nem próbálkozna. Persze ne értsen félre senki, semmi bajom azokkal, akik táncszimulátorral kívánnak a csúcsra jutni, sőt, még becsülöm is a készítők újító hajlamát, de ennek ellenére a B-Boy nem az a játék, aminek kiadásakor megremeg a föld.
Hősünk, miután otthon a tükör előtt már elég sokat táncolt különféle zenékre, eldönti, hogy mindenkinél jobb akar lenni – nyakába veszi hát a világot és letáncol mindenkit a színről. Nem egy bonyolult felütés, mondhatná a japán szerepjátékokhoz szokott játékos, és nem is téved nagyot (kicsit sem). A B-Boy tulajdonképpen olyan, mint egy bokszjáték, csak nem üthetjük meg az ellenfelünket – helyette adott a parkett (mely kezdetben mi más is lehetne, mint maga az







utca) ahol a versenytársak bemutatják tudásukat. Kezdetben négy alapmozdulattal rendelkezünk (a laza csípőrázástól a hátunkon pörgésig), aztán a későbbiekben több speciális támadást… akarom mondani mozdulatot is tanulhatunk és hasznosíthatunk. Most jön a meglepetés: akár még új ruhákat is megnyithatunk! Hoppá, egy friss ötlet! :) Nem tudom, hogy lesz-e lehetőség új tetkók, hajak, fuxok, stb. unlockolására, de mindenesetre él bennem a remény ezzel kapcsolatban, hiszen nincs is annál izgalmasabb. Hogy a szájmból csöpögő sav szét ne marja a billentyűzetet, írok mindenképpen a B-Boy jó oldaláról is: a zenék iszonyatosan királyul lettek összeválogatva, az esetek többségében az elmúlt 20 év hip-hop slágerei szólnak (rögtön nyitásként a Don't sweat the technique fogadott 1992-ből, amivel le is lettem véve a lábamról), ez tehát elég eltalált pontja a játéknak – bár csak csendben teszem hozzá, hogy ha az a cél, hogy hip-hop zenékre táncoljunk freestyle-ban, akkor a legkevesebb, amit elvárhatunk, hogy a zenék legyenek a helyükön. Ott vannak.

A PS2-es és PSP-s tesztverzió között jelentős különbséget nem láttam, csak grafikailag halványabb jóval a kézi konzolos változat. Míg előbbi már önmagában sem túl szép, legalább a látványos effektekkel megpróbálja feledtetni a hiányosságait, de utóbbiban ezek is alig vannak jelen. Persze nincs ezzel semmi gond, hiszen rétegjátékoknál sosem azok az elemek dominálnak, amiket egy átlagos játékos várna el. Aki számára a freestyle egy külön életstílust jelent, lehet, hogy a körmét rágva várt már a B-Boy-ra évek óta. Szeptemberben pont azt kapja majd, ami jár neki.

GANGS OF LONDON (SONY EUROPE LONDON STUDIO) (PSP)

Ha a Tekken volt a hónap nyálcsorgatása, a B-Boy a hónap f*szagyereke, akkor a Gangs of London nem lehet más, mint a hónap kellemes meglepetése. Merthogy maga a cím semmi jót nem sejtetett. Bandás játék? Akkor biztos lesz benne autólopás, baseball-ütővel odacsapás, üldözés, rivális bűnözők kiirtása – magyarul csupa olyan dolog, amit az elmúlt években nagy dózisokban százszor magunkba szippanthattunk már más játékokon keresztül. Nem is ér minket meglepetés, ugyanis a fő csapásirány valóban ez, azonban a London Studios neve ezúttal is garancia arra, hogy a stílus kedvelői nem egy középszerű gengszter játékkal lesznek gazdagabbak.

A Gangs of London-ba úgy kezdtem bele, mint az az újságolvasó, aki az utolsó oldalon kezdi el a lapot. Mélyen belemerültem az egyik almenübe, majd fél órával később azon vettem észre magamat, hogy élvezettel darts-ozok és biliárdozok, magába a főjátékba pedig még bele se néztem. Aki ismer, tudhatja, hogy a minijátékok azok, amikkel ki lehet kergetni a világból, ezek azonban tényleg élvezetesek. Ezek után még mindig nem a sztoriba vetettem bele magamat, hanem a Gang Battle névre keresztelt táblás játékba. Képzeljetek el egy leegyszerűsített Rizikó társasjátékot a negyedekre (harminckettedekre, brrr) osztott Londonban, ahol a különböző bandák próbálják átvenni a város felett a hatalmat a központból irányítva. Minden körben három lépés engedélyezett, ekkor az uralt területekkel szomszédos mezőkre küldhetünk embereket, ami ha semleges, elfoglaljuk, ha pedig ellenséges befolyás alatt áll, az erősebb elfoglalja. Miután mindenki lépett, vásárolhatunk új embereket, vagy extra kártyákat, amelyeket kijátszva némi előnyhöz juthatunk. Ilyen egyszerű a dolog, ha elfoglalunk néhány ellenséges központot vagy legyőzzük az opponenseket, miénk a győzelem. Ekkor már elkönyveltem magamban, hogy ha a körítés elkészítésébe ennyi energiát fektettek a készítők, talán maga a játék sem a megszokott klisékből építkezik.

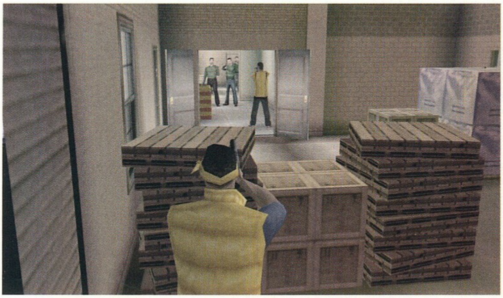
Van egy jó hírem, és egy rossz. A rossz az, hogy bizony itt sem váltották meg a fejlesztők a világot, egymást változtatják ugyanis az üldözős és a külső nézetes pályák, ugyanakkor ez olyan szórakoztató formában van prezentálva, hogy senki egy rossz szót nem szólhat a Gangs of Londonra. Öt különböző bandából csemegézhetünk, az őslakosok mellett itt vannak a jamaikaiak, a kínaiak és az oroszok is, természetesen mindegyikük teljesen más sajátosságokkal bír, és más módszerekkel próbálja uralma alá hajtani a várost.

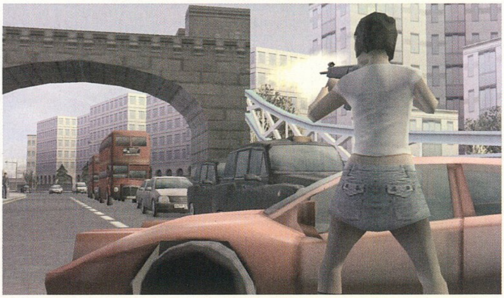
A Getaway-ből sokat merítettek a készítők (naná, hiszen azt is ők csinálták), sokkal jobban emlékeztetnek a különböző küldetések az abban látottakra, mint pl. a Grand Theft Auto valamelyik epizódjára.

Ha már GTA, hasonlítgassuk még egy kicsit össze a két terméket: bármennyire élvezetes is oroszokkal kínaiakat üldözni Angliában, még sincs egy súlycsoportban a két versenyző, grafikailag tetszetősebb a Rockstar alkotása, komplexitás és szabadság tekintetében pedig össze sem lehet hasonlítani őket, a Gangs of Londonban ugyanis minden esetben csak egy módon tudunk végigcsinálni egy feladatot, ne számítson tehát senki arra, hogy a bandaháborúra magasról téve kirándul egy kövéret a városban. Ehelyett öt különböző oldal vár a kis gengszter-növendékekre év végén, természetesen saját küldetésekkel és remélhetőleg hosszú játékidővel. Azt az élményt mindenkinek át kell egyszer élnie, amikor a kínai maffia főnökének Londonba látogató anyukája lelövi a hentesbárddal felé rohanó oroszokat a kocsiból kiszállva. Valahol mélyen érzem, hogy nem lesz ebből kiemelkedő játék, de ennek ellenére én ezzel szórakoztam a legtöbbet, és van benne valami, amire rá lehet kattanni.

Vega







Szoftver Rovat

VIDEOJÁTÉK TEMETŐ – III. RÉSZ

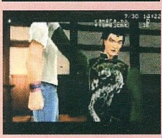
Gyertek közelebb bátor kalandorok, kik arra vállalkoztatok, hogy megismeritek a múltat, értelmezitek a jelent és feltárjátok az elhullt vitézek dicsőséges és egyben sanyarú sorát. Ragadjatok lámpást és ásót, hogy az éj leple alatt újabb holtak tetemét ássuk elő a rideg föld mélyéről – utoljára tesszük tiszteletünket az ősök csarnokában.

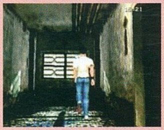
SHENMUE SATURN

A Virtua Fighter megjelenése mérföldkő volt – a VF a verekedős játékok pionírja, mely bebizonyította, hogy van élet a második dimenzión túl is, azon túl is lehet újat és sikereset létrehozni. Kiváló, talán az első igazán sikeres 3D-s megjelenítésével, remek karakter felhozatalával és elképesztően emberszerű mozdulataival messze túlszárnyalta társait, megelőzte saját korát: bebizonyította, hogy a Saturnnak van létjogosultsága az akkor még igencsak gyerekcipőben járó Playstation mellett, és bár eredetileg hardvere más feladatot látott volna el, a nehezen programozható, ám mégis flexibilis rendszer képes volt magából kipumpálni ilyen pompázatos térbeli világot. Sikere vitathatatlan: az általa keltett hullámok nem csak a vásárlóközönséget, de a játékipart is megihlették – az árkád gyöngyszemekkel domborító Yu Suzuki ekkor figyelt fel rá, a Sega pedig kiadta a feladatot a sokat bizonyított AM2 divíziónak: tessék növelni a

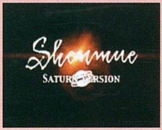












brand értékét. Így is lett: az immáron Suzuki vezette csoport RPG-ben gondolkodott, a később szériává bővülő világ sajátságos megközelítésében, mely kezdetben nem volt több egy spin-off-nál. (Spin-off: az eredetihez – esetünkben a VF-hez – csak részleteiben kötődő mellékszál).

A koncepciós fázis nehézségeit leküzdve megkezdődött a tényleges munka. Első körben főhőst kellett választani, a versenyből végül Akira került ki győztesen, több okból is – fizikális felépítése, valamint a háttértörténetében rejlő és kibontható elemek miatt összetett, formálható karakternek bizonyult. A project nevet kapott: Akira's Quest. Célplatform: Sega Saturn. A történet készen állt, sőt, epizódokra volt taglalva – Suzuki fejében és később papíron megközelítőleg kéttucat fejezet materializálódott, az azóta legendává vált dojo-béli harctól egészen a végkifejletig, Lan Di elpaskolásáig és a rejtély megoldásáig. A közhiedelemmel ellentétben a több fejezetet magába foglaló két epizód párhuzamosan és nem logikai sorrendben, egymás után készült: a két rész egyforma figyelmet kapott és az elkészült közös darabokból gazdálkodott, hiszen a modellek többsége az egységes felületnek hála szabadon átvihető volt egyik helyszínről/epizódból a másikra, a felhúzott alapok pedig azonos talpazatként bírták a rájuk nehezedő súlyt. Ha a később megjelent Shenmue az utolsó testnedvet is kifacsarta a Dreamcastból, akkor elmondható, hogy a Saturn változat a végletekig tolta a többmagos rendszer korlátjait – minden idők legkomplexebb struktúrája biztos lábakon állt. Bár a játékteremre, a kapszulajátékok gyűjtése és egyéb apróságok elkészítésére ekkor még nem került sor, Dobuita, Kowloon egy része és Guilin már készen állt, várva, hogy benépesítsék és felfedezzék. A rendszer működött, a háttér azonban instabil volt – a Saturn mint konzol üzletileg csődöt mondott, az agresszív konkurencia és a felelőtlen piaci stratégia, valamint a SEGA korábbi és később baklövései súlyos problémát jelenthettek volna: a céget a Dreamcast ránthatta és rántotta is ki egy időre a szakadékból, egy új rendszer felfuttatásához azonban idő, pénz és mindenek előtt kiváló játékok kellenek – a fejlesztés így haladt tovább, ám a platform változott és ezzel együtt az ütemterv is. A program szinte egészét újra kellett írni, az elkészült kódok azonban nem mentek kárba, a lényegesen erősebb hardver és az egyszerűbb programozhatóságnak hála a már elkészült modellek és textúrák csupán egy alaposabb átdolgozáson mentek keresztül: drasztikus növekedésnek indult a grafikus nívó, a részletgazdaság és a színek kavalkádja beköltözött az egyesek és nullák szövevényes hálójába, a project pedig ezzel egy időben új nevet kapott – Project Berkeley.

Lassan de biztosan készen állt arra, hogy bemutatkozzon: a Virtua Fighter 3-hoz mellékelt bónuszlemezen egy több perces renderelt intro mutatta meg azt az elképesztő ugrást, mely mind a játék állapotát, mind a Dreamcast, mint konzol fölényét jellemezte a Saturnhoz képest. A Shenmue végül megjelent – a többi már történelem. A Saturn verzió mind a mai napig nem került közkézre: összerakott, egységes játszható verzió csupán az AM2 széfjének mélyén lelhető fel (sőt, még normális képeket sem igazán lehet a játékból vadászni), ám reménykedünk benne, hogy egyszer talán egy retrokiállításon feltűnik majd: a Shenmue Saturn egy csoda volt, egy csoda, melyet mindenkinek testközelből kell megtekintenie.

THRILL KILL

Két dologgal lehet bármit eladni – szexszel és erőszakkal. Nem csak a bulvárfertő termelte a kilencvenes évek elején mocskos történeteit, hanem a szórakoztató ipar is: a mozikban Schwarzenegger és Stallone éppen aktuális világmegmentése volt a sláger, míg a játéktermekben a Mortal Kombat: az a Mortal Kombat, ami páratlan figyelmet kapott a média részéről, köszönhetően az akkori mércével mérhetetlen brutalitásának. Vér és leszakadó testrészek tömkelege, agresszivitás a plafonon – mindannyian ismerjük a játékot.





De ez csak a jéghegy csúcsa volt az igazi nagy készülőfélben lévő botrányhoz, a Thrill Killhez képest. A későbbi LA-i Midway divízió, a Paradox a remek Blackthorne után (melyet később a Blizzard vett nevére) arra vállalkozott, hogy minden idők legbrutálisabb videojáték termékét tegye le az asztalra, dacolva a cenzorok, jogvédők és szülők haragjával, kielégítve az akkori kor játékosának igényét vagy éppen igénytelenségét – nézőpont kérdése.

A TK formabontó arénaharcnak ígérkezett, egy apró csavarral: a háromdimenziós megjelenítésnek hála a mozgástér maximális szabadsága egy új ízt adott volna a formulának, melyet szirupként terített be az agresszivitás fertője. A mű kamatoztatta volna a Playstation multitap kiegészítőjének lehetőségeit, hiszen a hangsúly a multiplayer módon lett volna, maximálisan négy játékos támogatásával – a dolog pikantériája, hogy a játéktér elképesztő szüksége gerjesztette a folyamatos akciót.

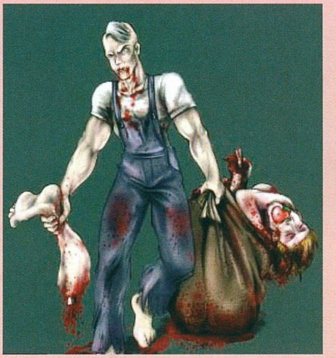
A karakterválaszték a profán erőszakhoz illeszkedett – a tizenkét személyt számláló repertoár siralomházba való rémségeket vonultatott fel lábához kötözött gólyalábakon járó rondasággal, robbanásig feszült idegű behemóttal, kényszerzubbonyos őrülttel, vérszomjas műtőssel, elvetemült dominával és sokat sejtető nevű kivégzési formákkal (Bitch Slap, Swallow This – fordításuktól 18+ tartalmuk okán most eltekintenénk). És ha ezek egymás estek, nos, ott nem csak kő, de a belső szervek sem maradtak állva: a végtagok szakadtak, az artériákból ömlött a vér, a leszakadt karok, lábak és fejek az öldöklés mementójaként trónoltak a padlón, a szuper blokkolhatatlan támadás pedig



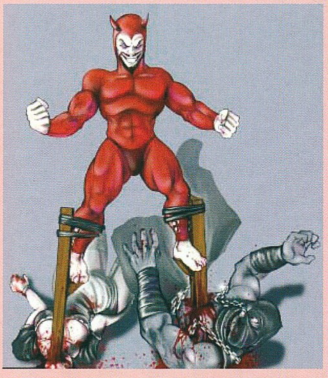


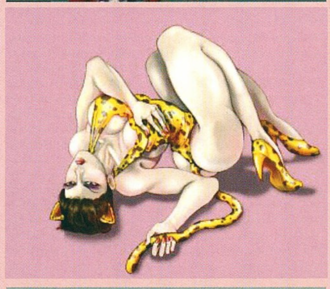


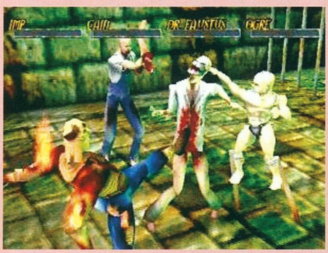














akár az egész kompániát elsöpörhette, azonnali győztest hirdetve ezzel.

Egyéb érdeme is volt a Thrill Killnek: pokolian jól festett! A saját fejlesztésű motor megközelítőleg 700 poligont számláló karaktereket vonultatott fel hihetetlen atmoszférájú helyszínek közepébe pottyantva őket, folyamatos frame per secundum érték mellett, a PS mókuskerekét alaposan megpörgetve. A mozdulatok bár kézzel lettek animálva, félelmetesen életszerűre sikeredtek – nem véletlen, hogy a pazar engine nem tűnt el a süllyesztőben, később a hatalmasat bukott Wu-Tang: Shaolin Style-ban került felhasználásra.

A fejlesztési munkálatok végeztével azonban a program bejelentést követően feltűnt sötét fellegek összesűrűsödtek, és hatalmas villámcsapás zúzta szét a csapat és a project ambícióit. A kiadást magára vállaló Virgin ekkortájt kezdett kivonulni a játékiparból, az aktuális bevásárlási körútját és elképesztő növekedését pont erre az időszakra dataló Electronic Arts pedig kihasználta az alkalmat, és szőröstül-bőröstül bekebelezte az egykoron hasonló ambíciókkal operáló Virgint. A TK könyörtelenül törlése került az EA által. A hivatalos indoklás szerint „a céltalan erőszak rontotta volna a cég imidzsét", kiadásának jövőbeni esélyét pedig elvették: a gyártás napokkal később indult volna meg, az aranylemez a sokszorosító üzemek mélyén ragadt.

A sors iróniája, hogy a felvásárlást követő elkerülhetetlen elbocsátási hullámban pár feldühödött dolgozó magával cipelte tűzőgépe mellett a megmaradt verziókat is, melyek pár esztendővel ezelőtt különböző beta buildek képében annak rendje és módja szerint fel is tűntek a file-cserélő hálózatokon. Kötelességünknek éreztük, hogy mi is megszerezzük: kipróbáltuk és tetszett – ha klasszikus nem is vált volna belőle, mindenképp érdekes „színfoltja" lehetett volna a PS játékpalettájának.

RAVEN BLADE

2006 júliusát írjuk – a Gamecube gyakorlatilag már másfél éve vegetál, az éves szinten megjelenő játékok száma borzasztóan alacsony, a felhozatal csupán alig egy tucat figyelemre méltó címből áll, ám érdemleges akció-RPG nem akad közte: a Raven Blade ezt az űrt töltötte volna ki elsőhullámos játékként, még a gép megjelenésének hajnalán.

A Retro Studios valamikor 1999 végén látott neki a projectnek. A történet a címadó kard körül forgott, mely a világot szabadította volna meg a gonosz démoni uralmától. A főhős a világot járva tisztította meg a varázslatos tájat a lények hordájától. A sztori azonban ennél jóval összetettebbnek ígérkezett, számos csavart és emlékezetes karaktert felvonultatva, melyeket filmszerű átvezető animációk kötöttek volna össze. A játékmenet lényegében a klasszikus beat'mup irányvonalat követte a szokásos fantasy körítéssel, pár érdemleges aprósággal – a harcrendszert színesítő fegyverek és varázslatok mellett Max Payne-es „bullet time" módozat gondoskodott a dramaturgiáról, a kihívásról pedig a kifinomult mesterséges intelligencia, mely az eltérő típusú lények esetén különböző reakciókat vetített volna a képernyőre, a játékos mozdulatait figyelembe véve.

Ambiciózus és egyben figyelemre méltó project volt, a csapat azonban túl sokat vállalt magára: a RB mellett párhuzamosan két játékot készítettek, a cég pedig nem rendelkezett sem elegendő erőforrással, sem tapasztalattal egy ilyen feladathoz – ennek pedig a futó fejlesztések itták meg a levét. 2001-ben nagyfokú reorganizáció vette kezdetét – elsőként a project manager távozott februárban, márciusban követte őt a művészcsapat vezetője, majd a programozási részleg koordinátora. A fejetlenség közepette meg kellett nyirbálni a tervezett opciók listáját – a történetet jelentősen lerövidítették, az átvezető animációk többsége a kukába került. A cél ekkor csupán a lehető legkiforrottabb közelharci alrendszer kifejlesztése volt, mely azonban vezető hiányában rossz utat vett: a meglévő alapanyag borzalmasan nyers volt, hemzsegett a hibáktól és a finomításra szoruló elemektől, melynek orvoslására nem sikerült időt fordítani.

A 2001-es E3-on pontosan ezért csupán egy látványos videó formájában volt jelen a játék – egy látványos, ám botrányosan rövid animációt szemlélhetett meg a publikum. Bár a projecten ekkoriban mintegy 35 artist, programozó és designer ügyködött, a fejlesztési munkálatok legkorábban 2002 végén, hónapokkal a gép startja után érhettek volna véget. 2001 nyarán aztán a fejlesztés megfeneklett, az engine egyszerűen nem felelt meg a célnak, a játékmenet irányvonala pedig nem sem a cég, sem a Nintendo elvárásainak sem tett eleget – a koncepciós fázisban kitűnőnek látszó karakterek és helyszínek játék formájába való öntése megfeküdte a Retro Studios mindent kibírónak hitt gyomrát. A kiadó ultimátum elé állította a vezet?séget – ha július 24-ig nem megy át látványos fejl?désen a játék, akkor parkoló pályára kerül. A Retro nem tudta tartani a határidőt, a csapat 3/4-e az utcára került. A Nintendo a kukába tette a Raven Blade-et az összes többi futó projecttel egyetemben, mindezt azért, hogy a Metroid Prime időben elkészüljön és megfeleljen a magas elvárásoknak. A Prime elkészült, hatalmasat ütött, a Raven Blade pedig azóta sem hallatott magáról.

A bárd befejezte dalát, az írnok leteszi pennáját – a függöny bezárul, az előadás véget ért. A halottak szellemét nem zargatjuk többé. Kipihenjük három és fél hónapos felfedező utunk fáradalmait, hogy ősszel újult erővel ismét feltekintsünk a polcra, ez alkalommal a kurrens generáció klasszikusait véve szemügyre. Farewell, traveller!

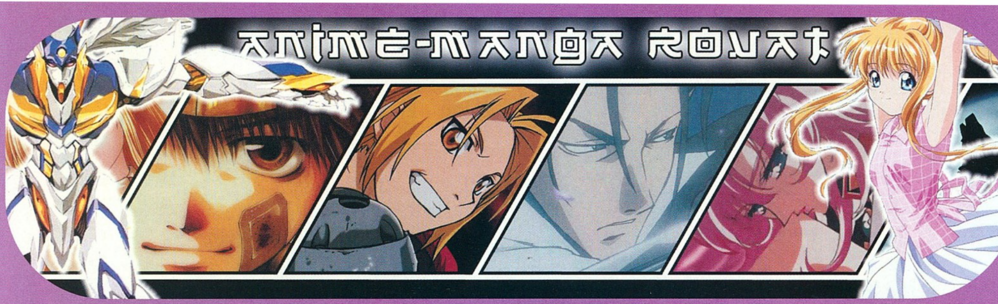
Wilson







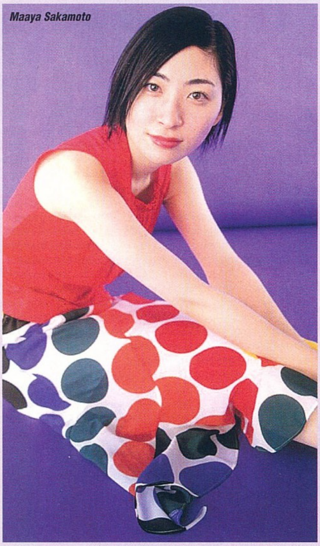




MÁSODIK ELMÉLKEDÉS, AVAGY MITŐL LESZ SIKERES EGY SOROZAT?

Ezúttal egy rendhagyó anime-manga rovat téma következik: figyelemreméltó történetek ismertetése helyett most bemutatjuk nektek azokat a hozzávalókat, amelyek egy sorozat/film értékessé tételének legfontosabb alapelemei. Minderre azért van szükség, mert a kezdő animések körében gyakran előforduló probléma, hogy egy-két (semmilyen porcikájában nem örökérvényű) mű megtekintése után elvesztik a fejüket, és mindenek felett állónak nyilvánítják rajongásuk tárgyát. (Ez a cikk pedig máris nem volt felesleges, ha a jövőben a rajongók képesek lesznek megkülönböztetni az igazi gyémántokat a „minél több pénzt a kasszába" mentalitás jegyében született daraboktól.)

A híresebb rendezők, doujinshi-rajzolók (lásd lentebb) és mangakák (manga-írók) mellett japánban a legnagyobb sikerük a **seiyuu** névre hallgató személyeknek van. A fogalom azokat az embereket jelöli, akik egy-egy animében a szereplőknek hangot, *lelket* kölcsönöznek. Sokan, sok helyütt panaszkodnak egy-egy sorozat angol, német vagy magyar nyelvű fordítására, a többé-kevésbé elfuserált szinkronhangokra, melynek okai egész egyszerűen arra vezethetőek vissza, hogy ezek a japán emberek elképesztő módon értik a dolgukat. Amikor egy szerepet megkapnak, tökéletes átéléssel próbálnak játszani, igyekeznek felnőni a feladathoz – amennyiben a rajongók elégedettek munkájukkal, a kiadók újabb szerepekkel jutalmazzák majd őket. Nem szabad elfelejteni, hogy ezek a történetek nagyrészt mangák adaptációi, tehát a rajongók már azelőtt jól ismerik a szereplőket, mielőtt azok feltűnnek az ezüstvásznon, így elég komoly elvárásokkal kell szembenézniük a seiyuuknak. Ez a munka ráadásul egy komoly kiugrási lehetőség, a legjobb példa erre az animés berkekben ismert **Sakamoto Maaya** esete. őt egy nyílt meghallgatás során választották ki a **Tenku No Escaflowne** (angol nyelvterületen Vision of the Escaflowne néven ismert, a nálunk is fogható német adók játszották pár éve) főszerepére, majd a 16 éves lány a sorozatban elénekelt két dalával egyből a siker küszöbén találta magát – ebben természetesen komoly szerepe volt az őt felfedező **Yoko Kanno**-nak is. Ezek után a történet ismert: ő énekelte a Card Captor Sakura harmadik openingjét, az Escaflowne movie egyik betétdalát, a Wolf's Rain felejthetetlen endingjét, természetesen lehetőséget kapott a Tsubasa Chronicles endingjének elkészítésére, és jelenleg is a legnagyobbak közé tartozik a több, mint hét albummal rendelkező énekesnő.


Maaya Sakamoto

Amennyiben muszáj lenne egy példát felhozni a legnagyobb seiyuu-felhozatallal rendelkező sorozatra, akkor a cikkíró a **Meine Liebe** nevét említené meg – a történet hihetetlenül másodlagos, igazából csak a remekül kidolgozott jellemek ütköztetéséről van szó, tizenhárom (plusz a második széria, melyet most vetítenek) epizódon keresztül. Olyan nevek szerepelnek ebben a sorozatban, mint Soichiro Hoshi (még felsorolni is sok lenne, mikben szerepelt, a teljesség igénye nélkül: Kira/Gundam Seed, Son Goku/Saiyuki, Makino/Hack, Kusanagi Kei/Onegai Teacher, Keel Zeibel/Tales of Eternia, Chaos/Xenosaga the Animation), vagy Ishida Akira (szintén őrült hosszú lista, kivonat: Athrun/Gundam Seed, Hakkai/Saiyuki, Satoshi/D.N. Angel, Sasuke/Samurai Deeper Kyo, vagy Xellos mester a Slayers-ből). A most említett két seiyuu egyébként egy „összeszokott páros", rengeteg szériában tűnnek fel mindketten valamelyik fontos szereplő hangjaként – a fangirlök legnagyobb örömére.

Lépjünk tovább a szereplők hangján, és következzen egy kapcsolódó momentum, a zenék kérdése. Itt leginkább az egyes zenekarok profitálhatnak, hisz ebben az iparágban rengeteg bejáratott brand szerepel, és az újabb szériák már csupán a nevükkel elérték, hogy a rajongók megnézzék őket a tévében. (Aztán pedig szépen megveszik majd az openinget/endinget tartalmazó CD-t.) Csak hogy egy példát mondjunk erre, itt van mindjárt az ősrégi **Gundam** univerzum. Amikor a SEED című „remake" harmadik nyitózenére kerestek zenekart, a meghallgatottak között volt egy fiatal énekesnő, bizonyos Tamaki Nami, aki egy gyönyörű dalt hozott magával – mely a Believe névre hallgatott. Győzött, majd olyan siker lett zenéje a rajongók körében, hogy egyből őt kérték meg a negyedik opening eléneklésére is (mely ezúttal Realize néven keresendő). Két dal a Gundam legújabb szériájában pedig elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a hölgy karrierje a megfelelő irányba haladjon (és nem ő volt az egyetlen híresség eme sorozatban: See-Saw, FictionJunctionYukka, T.M. Revolution és Tanaka Rie mind-mind elvitték a hátukon a jóval gyengébbre sikerült folytatást is, a **SEED** Destiny-t…).

Természetesen ez a történet visszafelé is eljátszható – egy híres előadó megnyerése is remek lépés, ha szélesebb közönséget szeretnénk elérni: a nők nagy kedvence, Gackt például a Tsuki no Uta című dallal képviseltette magát a **Texhnolyze** esetében, mely egyébként a különös stílusú sorozathoz remekül illett hangulat szempontjából. Vagy, hogy extrém példákat hozzunk fel, a japánok ugyebár imádják az angol betéteket, és sok esetben híres, már-már „klasszikusnak" tekinthető zenekarok szerzeményei kerülnek felhasználásra. A most futó (és mellékesen eszméletlenül profi megvalósítású) **Ergo Proxy** végén például a Radiohead nevű zenekar Paranoid Android című dala csendül fel – és mi örvendezünk. Vagy itt van a **Speed Gapher**, és a Duran Duran esete is – nem kell tehát messzire mennünk, ha érdekes nótákat szeretnénk egy-egy anime közben hallani.

A zenék és a seiyuuk kiválasztásán túl természetesen a stúdiók egyéni jellemzői is fontosak – vannak olyan cégek, mint például a **Bee Train** (ők készítették a nálunk is bemutatott Noir című sorozatot), akiknek szinte az összes animéje hasonló hangulatot áraszt – ugyanaz a színvilág, megegyezik zene stílusa (sőt, nem csak a stílus: a zenészek ugyanazok, a See-Saw például szinte az összes filmükhöz készített zenéket). Ez abban az esetben lehet fontos, hogy amennyiben a nézőnek bejön ez a hangulat, akkor bátran megnézi majd a többi, szintén e stúdió által készített animét is.

Ezzel a kör bezárult, a legfontosabb elemeket számba vettük – a történeti banalitásokról most nem szólunk, mert nem lenne elég hely mindent bemutatni, másrészt meg a túlzott kukacoskodás senkinek nem árt , s vannak dolgok, amiket úgy kell elfogadnunk, ahogy vannak.

Japánban az animék „szinte" eltörpülnek a mangák mellett, már ami az ismeretséget illeti. Erről Big és Antaru kollégáink többször is írtak már, a lényeg a következő: az országban MINDENKI olvas mangát, természetesen a korosztályának és ízlésének megfelelőt. A hatalmas választék következtében jöttek létre az olyan magazinok, melyek közel hasonló célközönségnek készült sorozatokat közölnek, párhuzamosan. Egy magazinban található meg példának okáért a Naruto, Dragon Ball, Yugi-Oh, Bleach vagy One Piece (ezek mind a fiatal srácoknak készültek, és éppen ezért a Shounen Jump! magazinban jelennek meg hétről hétre), de van jó pár havonta/negyedévente megjelenő magazin is (Ward/Zerosum, példának okáért).


Ishida Akira


Naruto

Amennyiben nincs a kezdő mangakának olyan szerencséje, hogy egy pár kép alapján munkája megtetszik eme magazinok kiadóinak, akkor van még egy nagyon komoly lehetősége, hogy kiemelkedjen, hogy komoly rajzolóvá váljon. Ehhez pedig egy új fogalommal ismerkedünk meg, melynek neve: **Doujinshi**. (Rövidebb nevén DJ.)

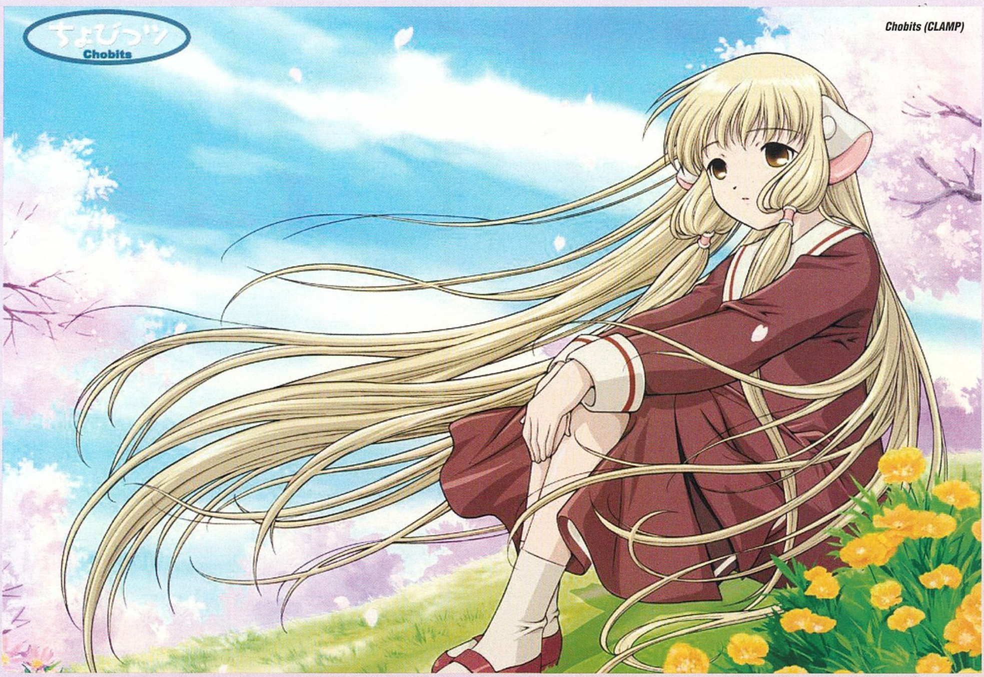
Amikor egy történet megtetszik egy amatőr rajzolónak, de úgy érzi, hogy hozzá tudna tenni valamit, más megvilágításba szeretne helyezni egyes eseményeket, vagy a szereplők jellemét új – de azért az esetek nagy részében mindenképpen hihető módon – szemszögből akarja bemutatni, a saját elképzelései szerint, nos, ekkor születik meg egy DJ. A legtöbb hivatalos mangához tucatnyi ilyen – az esetek nagy részében one-shot, azaz igazán nyúlfarknyi hosszúságú – kiegészítés kapható, de vannak egészen elképesztő, százakat, ezreket megérintett történetek (igen, természetesen a **Naruto** címre hallgató darabról van szó, és amint fejest ugrunk a Shounen Jump szériákba, komolyabban is bemutatjuk nektek – ergo pár hónapon belül), amiknél maga a DJ kínálat jóval túltesz az elérhető hivatalos mangák számán. Van itt minden, a drámától a horroron át a szexuálisan túlfűtött (és sokszor a legkülönfélébb erkölcsi és társadalmi normákat áthágó darabokra tessék gondolni) történetekig: MINDEN, amit csak el tudtok képzelni. Igen szép számmal vannak olyan, ma elképesztő sikerességnek örvendő rajzolók, akik Doijinshik készítésével kezdték pályafutásukat, mára pedig abszolút komoly támogatást élveznek, kiadók állnak mögöttük, a komolyabb sorozataik pedig rendre megkapják a maguk anime adaptációját. A legismertebb ilyen cég a CLAMP, akiknek a műveiről az elkövetkező időszakban még sokat fogunk beszélni – gyönyörű, érzelmes történetekről van szó, mely eredetileg csak a fiatal női közönséghez szól, de egyes darabok, mint például a **Card Captor Sakura**, az **X** vagy a **Chobits**, legendává nőtték ki magukat, nincs olyan animés, aki egy idő után ne botlana beléjük valamilyen módon.

És hogy mi történik, ha van egy sikeres sorozatunk? Roppant egyszerű: vegyük rá a rajongóinkat, hogy sok pénzt hozzanak a konyhára. Milyen eszközök állnak rendelkezésünkre? A leghíresebb szereplők figurái. Játékkártyák. Videojáték. Szentélyek, rajongói találkozók megvásárolható bőrkötetes kiadásokkal, különféle „öt/tíz éves lett a sorozat" különleges kiadások, dráma-cédék, novellák, képeslapok, poszterek: a nagy pénz ebben van. Hogy egy játékvilágból ismert példát említsek: a .Hack nagyon keményen nyomul most odakint, szinte minden elérhető kis kacat kapható a témában, a Bandai fejesei tehát elégedetten dörzsölhetik a tenyerüket.

És végül, az esetlegesen megsértett rajongók megnyugtatásául jöjjön a záró gondolat: senki nem gondolja azt, hogy a fent említett eszközök használatáért bárkit is bírálni kellene – a sikerhez azért néhanapján csak szükség van tehetségre, a jó képességű seiyuuk pedig mindig sokat dobnak a show élvezhetőségén. Csupán arról van szó, hogy nem árthat, ha az ember meg tudja különböztetni a futószalagon gyártott történeteket azoktól, melyek a nagy művekhez hasonlóan szinte kiáltottak a *„megszületésükért"*. Mert ilyenek is vannak józserivel, bár a trend sajnos az, hogy akármilyen nagy biznisz is a japán képregények és rajzfilmek világa, az igazán komoly, évekkel később is remekműnek számító darabok még mindig csak évente egy-két esetben tűnnek fel a láthatáron.


X - Kotori (CLAMP)

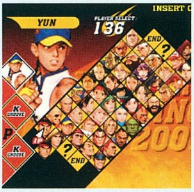
A rovat következő részében egyből egy komoly stílust veszünk közelebbről szemügyre, ez pedig a krimik, thrillerek világa. Akik szerint a rajzfilmek képtelenek arra, hogy megijedjünk, vagy megrázó képsorokat éljünk át, esetleg komoly gondolkodóba essünk a gyilkos személyazonosságát illetően, most készüljenek fel a világképük megingására – *kemény* (és természetesen történet szempontjából is kiváló) művek jönnek majd. Minderre természetesen ősszel kerül sor, addig is vigyázzatok magatokra, és nézzétek meg a Fate Stay Nightot, mert megéri! ;)



Chobits (CLAMP)

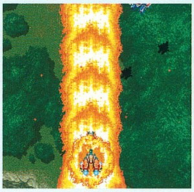
Játékterem Történelem








Minden korszaknak vannak jövőt formáló hősei. Az egyszerű parasztlegényekből daliás fiatallá, majd a szerencse folytán koronázott királlyá érő mesebeli alak is képes olykor megváltoztatni a világnézeteket.

Ez a tündérmesébe illő történet igaz a videojáték kultúra csillagaira is. A kilencvenes évek derekán havonta váltották egymást a népszerű játékok, amik folyamatosan formálták, alakították az árnyékban acsarkodó sikeréhes riválisok audiovizuális mondanivalóját. Belőlük születtek kategóriáik későbbi csúcstermékei: árkádokban, füstös és fényektől villódzó szentélyekben, amit egyszerűen csak a videojátékok bölcsőjének nevezünk.

Az E3 által keltett vihar és a nyár perzselő forrósága között most képzeletben a kilencvenes évek második felét vesszük célba. Ez az időszak kellően érdekes és izgalmas felhozatallal kecsegtet ahhoz, hogy elegendő tartalmat szolgáltasson a nyárra és alapjául szolgáljon a hűvösebb percekben való játékos elmélkedéseknek.

A sort a Capcom nyitja, amely az 1994-ben piacra dobott Alien vs. Predatorral (1996) több ízben is beírta magát a videojáték történelembe. Ez volt ugyanis az első olyan program, ami két, korábbi teljesen eltérő mondanivalójú filmes eposzból (Az Alien és a Predator sorozatból) kreált egyetlen teljes értékű játékot. Az inspirációt a kiforrott Final Fight-szerű beat'em-up stílus és a Twentieth Century Fox mozgóképek látványa adta. E kettő jelenség fúziójából egy olyan massza született, ami minden eddigi várakozást felülmúlva saját világot teremtett (elég, ha csak a játék alapötletéből született képregény-sorozatot, majd hosszú évekkel később a közelmúltban bemutatott mozifilmet nézzük.). A nem túl távoli jövőben az emberiség kolonizációs tevékenykedésének és az Alien faj felfedezésének következtében egy baljós expedíció során sikerült a faj királynőjének eljutni a Földre, ahol megfelelő táptalajt talált a szaporodásra és a bolygó lakóinak kiirtására is. Ezt hallván, az univerzum rettegett vadászai, a Predátorok is tiszteletüket tették a kék bolygón, akik a hiedelmekkel ellentétben nem mentőakciót folytattak, sokkal inkább sportot űztek a Földön az idegenek levadászásából. A rendkívül impresszív oldalra scrollozós beat'em-up lenyűgöző látványvilágával, és akár három szimultán játszható játékossal pillanatok alatt elorozta a stílus trófeáját, amit a kisebb-nagyobb riválís sikerek ellenére csak a két évvel később megjelenő Metal Slugnak sikerült elvennie tőle. A játék ugyan hagyományos elveket követett, mégis a számos felvehető fegyvernek, a négy eltérő képességekkel rendelkező válaszható karakternek (két emberi hős, és két Predator), valamint a speciális támadásoknak és a nem mindennapi helyszíneknek köszönhetően pillanatok alatt a népszerűség tetőfokán találta magát. Az Alien vs. Predator a Capcom CPS II-es árkád rendszerének egyik legjobban fogyó címévé vált, ám sikerét az Atari Jaguar csúfos bukása ellenére konzol fronton is tovább vitte.

A kor és a stílus feltörekvő japán csillagának nevezett Metal Slug azonban mindmáig, a poligonok százmilliói között is megőrizte töretlen népszerűségét. Ez részben a beat'em-up stílus majdnem teljes eltűnésének tudható be, de a tökéletesre összevarázsolt játékmenet és az újdonságok is nagyban közrejátszottak a széria mai napig tartó tündökléséhez. A sikert az első részt tető alá hozott Nazca és a nemrégiben bemutatkozott friss árkád platform, a Neo-Geo MVS könyvelhette el. A második világháborús környezetbe helyezett jump'n shoot klasszis kissé kaotikus, ámde hihetetlenül gyönyörű látványával, túszmentős akcióival és páratlan ellenfeleivel vívott ki magának elismerést. A törté-



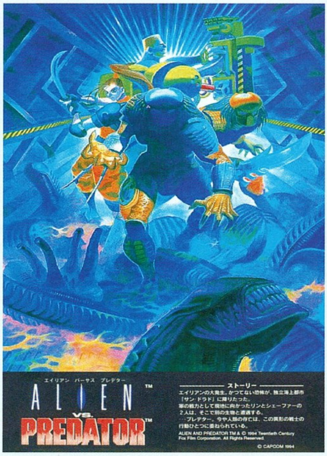












net két eltökélt katona, Marco Rossi, valamint Tarma Roving kalandjait meséli el, akik a II. Világháború idején feleskesküsznek, hogy megtorolják az ördögi elmével megáldott General Morden gonosztevéseit és elpusztítják a legyőzhetetlen hadsereget. Az addig páratlan grafikai hatásokkal teletűzdelt játékmenetben platformokon, vízen és levegőben ugrálva, az ellenséges golyózápor cikázása között kellett megtisztítani az egyes helyszíneket, amit túszmentő akciók nehezítettek. Ha a játékosnak sikerült egy-egy túszt kiszabadítani, azok kisebb-nagyobb speciális fegyverzettel (nehézlövegekkel, lángszórókkal, rakétavetőkkel, shotgunokkal, stb.) gyarapították az arzenált, amik a használható járművekkel együtt nagyon jó szolgálatot tettek a pályák végén tanyázó stage-bossok ellen. A játék egyes jelenetei egyébként még mai szemmel is ámulatba ejtők (főleg abban a tudatban, hogy minden egyes mozzanatot emberi kezek készítettek). A Metal Slug helyenként ugyanis olyan parádés grafikai részletességgel és animációval rendelkezik, amit akkoriban csak ügyes-bajos megoldással sikerült belepréselni a Neo-Geo rendszer cartridge-jaiba.

A fentebbiekből származó nagy siker ismeretében nem nehéz elképzelni, miért döntötték a folytatás mellett. A két évvel később, 1998-ban megjelent második epizód (Metal Slug 2) az elődöt überlő látványvilága mellett további két karakterrel, és négy eltérő erejű járművel lett gazdagabb, amiket akár az ellenséges gócpontoknak vezetve fel is robbanthatott a játékos – így még nagyobb pusztítást okozva az első részből megismert csatlósok között. A korábbi fegyverzet mellett eldobható gránátokat és molotov-koktélokat is be lehetett vetni a célpontok ellen, ám az igazi mókát mégiscsak a Metal Slug, Slug Flyer, Camel Slug és SlugNoidok térhódítása jelentette. Ezek a pusztításra termett „járművek" új színfoltot vittek a játékmenetbe, ugyanis a gyalogsági tűzerő előnyeit és hátrányait előnyös módon kombinálták a nehézlövegek erejével.

A Metal Slug világhódítását már akkora népszerűség követte, hogy a játék kiadási jogait magáénak mondható SNK jónak látta megjelentetni a program otthoni konzolokra írt variánsát is, amely végül a széria második epizódjának feltuningolt változata lett és a Metal Slug X nevet kapta. A „2.5-ödik" Slug játék lényegében semmi újítást nem tartalmazott, a grafikai fejlődéssel és az új helyszínekkel megvárták a 2000-ben debütáló Metal Slug 3-at, amit az újkori negyedik rész ellenére azóta is a sorozat legjobbjának tartanak. A franchise a jelenlegi generáció is megfutja a maga tiszteletkörét, hiszen a korábbi GBA portok mellett PSP-n (Metal Slug Anthology) és a leendő Wii konzolon is örömet okoz a sorozat rajongóinak.

A Metal Slug bizony így egy évtized múltán is él meg folytatásokat, igaz ezek már inkább csak anyagi illetőségű produktumok – kevés innovációt vonultatnak fel, e tekintetben nyomába sem érnek az első és második epizódnak. A rajzolt sprite animációs beat'em-upok napkorongja akkor bukott alá a horizonton, amikor betört a játékiparba a harmadik dimenzió, s elmaradhatatlan társa, a CGI technológia. Az első képviselők még kevert megoldásnak számítottak a 2D-s ábrázolás CGI animációs hátteres és polygon alapú karakteres megvalósításukkal – ilyen többek között a Psyko 1997-es, középkori mitológiai alapokkal teletűzdelt Sol Divide című beat'em-upja is. A gonosz világból kitörni akaró két, repülési képességekkel megáldott hős egy lenyűgöző látványvilággal dicsekvő produktumból köszön vissza a képernyőn. A középkorban játszódó, mitikus és mágikus elemekkel tűzdelt játékmenet története szerint a gonosz minden formájával meg kell vívniuk a saját csatájukat, ha szabadulni akarnak a vér áztatta birodalomból. A győzelemért cserébe hatalmas sárkányok, gyíkok, és fél képernyőt betöltő démonok egész hada várt a játékosra (vagy játékosokra, ugyanis 2 player szimultán játékmód is választható volt), hogy elejét vegyék a különleges közelharci képességekkel rendelkező hős szabadulásának. Beat'em-up és shooter keverékről lévén szó, a kalandtúra kőkemény aprításból áll, de a megfelelő pillanatban az elementális támadások, mint pl. a tűz, jég, a szél vagy a villám, illetve a természeti csapások különböző válfajait is csatasorba lehet állítani. Ehhez – a kaszaboláshoz mellett – különböző power-upokat szedhet össze a játékos a pályákon, amik hol a tűzerőre, hol az életenergiára vagy a mágikus támadásokra vannak jó hatással. A Sol Divide minden tekintetben lenyűgöző alkotás még akkor is, ha európai szem az arcade változat helyett csak Saturnon vagy PS1-en láthatta: korhű zenei aláfestése, eltalált játékmenete, gyönyörű helyszínei, látványa és nem utolsósorban merész kihívása olyan pro-













duktummá emeli, amelyről hosszú évek múltán is szót ejtenek a stílus kedvelői.

Sajnálatos, hogy a jelenkor videojáték kultúrájában a fentebbi stílus képviselői nem, vagy csak elenyésző mennyiségben vannak jelen. A kilencvenes évek végén kezdődött és mai napig tartó árkád hanyatlás miatt háttérbe szorult beat'em-up hősöket és shooter kolosszusokat kényszerszerűen felváltotta az utcai harcok és pofozkodás művészete, avagy a verekedős játékok kora, mely esélyt sem hagyott elődeinek az egyre-másra bejelentett árkád rendszereken való bizonyításra. A sprite és CGI betétekkel tűzdelt 2D-s színfalak mögött már minden fejlesztőt a 3D korszak eljövetele éltette, bár néhányuknak – az óvatos lépések híveinek – sikerült megtalálnia az arany középutat. A klasszikus műfaj új köntösbe való bújtatását, a 2D-s verekedős játékok CGI és sprite-mixeléséből való születésével bebizonyították, hogy van élet a polygonon túl. Így vált valóra az, hogy egyes fejlesztők manapság is hódolnak ennek a szenvedélynek, hiszen elég, ha pl. a Guilty Gear sorozatra, vagy a sokadik körét futó King of Fighters mítoszra gondolunk. Az első komolyabb 2D-t képletesen elhagyó, ám 3D-be még át nem költöző játékok között megtaláljuk az X-Men Vs. Street Fighter, Marvel Vs. Capcom, vagy Last Blade című nagy klasszikusokat is. A mindent behálózó képregény adaptációk és VS. játékok a elsősorban a játékipar nagy öregjeinek, azon belül a Capcomnak és az SNK-nak voltak köszönhetőek.

A előbbinél ugyanis felismerték, hogy az aktív játékos réteg fogékony az efféle mókára, így fogták a japánban és a világ többi pontján megjelent sikerjátékaikat és összepárosították egy, vagy több különálló széria karaktereit. Az egymásnak eresztés lényegében nem takart vadonatúj fejlesztéseket, hiszen már egy-két évvel korábban megjelent anyagokból táplálkozott (Marvel Super Heroes, Street Fighter, Darkstalkers és még sorolhatnám) mixelésről volt szó. A stílus rajongói korábban nedves álmaikban sem gondolták volna, hogy lehetőségük lesz egyszer Wolverine-nel kipofolni Ryu hátsóját, vagy Chun-Li-vel nekimenni Gambit ökleinek. Az X-Men vs. Street Fighter személyében ez valóra vált, ráadásul egyből többféle módon is, hiszen az átdolgozott karakterek és a közös helyszínek mellett bajnokságban, teamben, survive módban, vagy körmérkőzésben is lehetőség nyílt az összecsapásokra. A sikert az is tetézte, hogy a program elhagyta a földhöz ragadt porhüvelyét, így akár a levegőben is cikázhattak a speciális támadások golyóbisai, lézernyalábjai, vagy egyéb pusztító erejű támadásai. Ezeket a mozdulatokat láncba fogva tovább lehetett növelni a sebzési értékeket, így kialakítva egy új kombózási rendszert, amit a fejlesztők a népszerűség következtében későbbi produktumokba is sikerrel emeltek át.

A program elsöprő erejét látva a Capcom úgy döntött, hogy a világhírű képregényeiről ismert Marvellel gyümölcsöző kapcsolatot alakít ki és az X-Men Vs. Street Fighter közvetlen folytatásaként előrukkolt a Marvel Super Heroes Vs. Street Fighterrel (1997), ami a lényegi tartalmat tekintve teljesen megegyezett a korábbi játékkal, csak a Marvel teljes csatasort váltott a kihívó fronton. Az X-Menek szerepét a patinás kiadó népszerű és sikeres hősei vették át, amihez egy újfajta grafikai szemléletet, új szuper speciális támadásokat és rejtett karakterek rejtett egész hadát varázsoltak össze. Az bevált játékmódozatok mellett a Dual Player opció jelentett újdonságot, ami két karakter egyidejű irányítását tette lehetővé a menetek alatt. Ez a gyakorlatban annyit jelentett, hogy az előre kiválasztott két szuperhősünk között bármikor válthattunk a körök alatt, sőt! Mindent elsöprő kombinált két szereplős támadásokat is kivitelezhettünk velük. Nem csoda tehát, hogy akárcsak elődje, az MSH Vs. SF is elsöprő sikert aratott a közönség előtt.

Ezek után már nyilvánvalóvá vált, hogy az új szemlélet igenis életképes a 3D-s platformok betörése ellenére, így a nagy múlttal rendelkező japán óriás folytatta a Vs. sorozatot. A Marvel Super Heroes Vs. Street Fightert a Marvel és Capcom hősöket egymással szemben felsorakoztató 1998-as Marvel Vs. Capcom, majd a rá két évre érkező Marvel Vs. Capcom 2: New Age of Heroes követte. Semmi lényegi változás nem történt a két epizód között, csupán néhány új szereplő lépett be az ismert Capcom (pl. Captain Commando) és Marvel franchise-okból, így a cég tulajdonképpen csak tartalmi bővítésre vállalkozott a kifejezetten rajongók számára készült folytatásban. Utóbbi árkád masina japánban egyébként Dreamcast VMU kompatibilitást élvezett, ami annyit jelentett, hogy egyes játékoknál – pl. a Re-













sident Evil / Biohazard sorozatban – a konzolos játékállást betöltve lehetőség volt olyan rejtett karakterekkel játszani, mint Jill Valentine, vagy Chris Redfield. A VMU Connect opció csak a japán régiókódos verzióban volt fellelhető, az USA változatban már kinyisszantásra került.

Később, a millenniumhoz közeledve újabb erőre kapott a lecsengésben levő VS. hullám. A Marvel ment, a nagy rivális SNK pedig jött, hogy egyesített erőit nyílegyenesen a Capcom seregének vezérelje. Hogy szemléltessük az összecsapás jelentőségét: akkora meglepetésnek számított, mintha a mai időket alapul véve azt mondanánk, a Microsoft a Sony-val karöltve készít verekedős játékot a Nintendo platformjára. A Darkstalkers, Street Fighter, King of Fighters és Fatal Fury táptalajából sarjadzó Capcom Vs. SNK: Millenium Fight a SEGA Naomi árkád rendszerén futott, amely a JAMMA kompatibilitásával optimális platformot jelentett a korábban CPS2-es rendszerek hordozhatóságát tekintve. A Millenium Fight minden tekintetben monumentális alkotás: rengeteg karaktert, új helyszínt, speciális mozdulatot, endinget, új soundtrackeket és átdolgozott játékmódokat kínált, amihez a NAOMI rendszer biztosított elegendő erőforrást. Ezt meg is látszott a programon: nulla töltési idő, gyönyörű, polygon-sprite mixelt hátterek, eddig nem látott fény és robbanás effektek jellemezték a játékot. Bevezetésre kerültek a nehézségi erőviszony-különbségek is: a groteszk hústornyok lassan mozogtak, ám irtózatosat csaptak, míg a törékenyebb karakterek fürgén pattogtak, de kevesebb sebzési ponttal látták el őket. A méretbeli különbségek meglátszottak a karakterválasztásnál is: a négyes csoportok kialakítása ún. szabad blokkok alapján történt. Minden egyes választható karakter adott mennyiségű blokkot igényelt – a boss-ok hármat, a nehezebb karakterek, mint pl. Iori, Ken, Ryu vagy Zangief kettőt, míg a Sakura, Cammy-féle harcosok egyet. Az összevariálásban az ún. Groupok is szerepet játszottak: az egyes csapatokban levő karakterek vagy SNK vagy Capcom szimpatizánsok voltak, és ennek megfelelően alakult a Super Special támadásuk is. Érdekesség, hogy a csapaton belüli harcosok ábrázolása nem volt egységes: a Capcom Ryu-t és Kent pl. a Street Fighter III: New Generation sorozatból emelte át (ez a játék kicsit szebb, élesebb és kidolgozottabb grafikai jellemzőkkel rendelkezett már), míg a többi harcost a Street Fighter Alpha: Warrior's Dreamsből válogatta be a játékba. Arra, hogy ez a kaotikus, ám mégis példaértékű összefogás miként valósulhatott meg, az SNK romló anyagi helyzete adta meg a választ. A csődeljárás szélén táncoló cég az akkori árkád veszteségek elszenvedése miatt döntött úgy, hogy némi nyereség fejében átengedi a Capcomnak a karakterek használati jogát.

A bombasztikus sikert követően a Capcom egy évvel később megjelent a Capcom Vs. SNK: Mark of the Millenium 2001 című folytatással is, ami minden szempontból a Vs. széria csúcspontjának tekinthető. Brutális mennyiségű karakter (beleértve az újonnan átcipelt egyedeket is) csapott össze a képernyőkön, amit a hatféle „Groove" opció színesített tovább. A korábbi kettő osztálycsoport helyett itt háromszor annyi jutott szerephez, nem véletlenül (olvassátok össze a Groove-ok kezdőbetűit): a C, A, P, S, N, K besorolások egymástól teljesen eltérő szabályokat jelentettek és a szuper-támadásokkal, azok kijátszásával, valamint erejével voltak összefüggésben. A szemléltetés végett: A „C" osztály a Street Fighter Alpha A móduszát képviselte, ahol a harcos háromszintű szuper-támadással, a special-meter megfelelő helyen való kijátszásával és a megfelelő gombok variálásával eltérő erejű és formájú támadások kivitelezésére volt képes – szemben pl. a K osztállyal, ami a Samurai Shodown RAGE fokozatát takarta. Utóbbinál a „Rage Meter" a védekezéseknek és támadásoknak köszönhetően villámgyors töltődésnek indult, majd mikor a harmadik szintet (a RAGE fokozatot) is elérte, a karakter vörös színbe fordult át. Ha a játékos a megfelelő pillanatban benyomta az egyénre szabott kombinációt, az általa irányított karakter irdatlan erejű támadásba kezdett.

A Vs. mánia azonban csak egy volt a sok közül. A távol-keleti illetőségű SNK tovább folytatta (és folytatja ma is, hiszen az időközben teljes 3D-s köntöst öltő King of Fighters már a XI. fejezetnél tart) a King of Fighters, a Samurai Shodown, valamint a gyönyörű Last Blade (1997) sorozatot is; amely több ízben elnyerte az év legjobb árkád küzdőjátéka címet. A Last Blade II (1998) nehézségével, változatos technikákat igénylő játékmenetével nem titkoltan a Samurai Shodown babérjaira akart törni és néhány esetben ez sikerült is neki. Bár a Last Blade teljes egészében a SS testvérjátékának volt tekinthető, elkülönülő vonalat képviselt, ahol a speciális támadások helyett a mezei hand-to-hand harc volt jellemző. Az SNK azon-













ban nem ragadt le a fentebb említett arany középútnál, ugyanis egy bepillantás erejéig megtapostták a 3D-s táptalajt is, mégpedig a kevesek által ismert Samurai Shodown 64-el (1997), amely az első – és egyben az utolsó – 3D-s állomása volt a népszerű franchise-nak. A feudális japánban játszódó SS64 páratlan grafikai megjelenítéssel rendelkezett. Hatalmas, (a kor követelményeihez illő) szépen kidolgozott helyszínei, törhető falai aprólékos kidolgozást sejtetnek. A széria negyedik részét követő folytatás az akkoriban debütált friss 64 bit-es árkád rendszer, a Hyper Neo-Geo 64 egyik „must have" játéka volt, miaynd látványát, mind pedig hangulatát tekintve. A játékmenet lényegében változatlan: a korábbiakról ismert karakterek egyikével végig kell verekedni magunkat az összes harcoson és két sub-boss-on, mire sikerül eljutni a játék végét jelentő ellenfélig. Ezt a procedúra a rejtett karakterek előcsalogatásával redukálhatóvá vált, ugyanis a titkos ellenfelekkel szemben nyert csaták eredményeként átugorhattuk a mid-boss meneteket. A karakterenként eltérő speciális támadások, a fegyverpárharc és a 3D-s mozgás akkoriban még újnak számított, a Samurai Shodown 64-el játszva pedig olyan élményt tapasztalhatott a játékos, amilyet azelőtt még nem nagyon. A realisztikussághoz a Stamina megjelenése is nagyban hozzájárult: minden karakter rendelkezett egy erőnléti jelzőértékkel, ami támadás, ütés és rúgás alkalmával arányos csökkenést produkált. Ha elért egy kritikus szintet, a választott karakter lelassult, a mozgása koordinálatlanná vált, így néhány másodpercig mozdulatlannak kellett maradnia, hogy visszatérjen az ereje. Ehhez általában elég volt a védekezés vagy a hátralépés mozzanata is. A Stamina-bar mellett a POW bar játszott kulcsszerepet a menetek alatt, ugyanis teljes töltődése (ami a sikeresen bevitt támadásoknak köszönhetően valósult meg) végtelen mennyiségű Stamina-t eredményezett. Ha elérte a maximális értéket, a játékosnak lehetősége volt bevinni a szuper speciális mozgásokat, ami elsöprő, látványos és földbe döngölő erővel hatott az ellenfélre. A Samurai Shodown 64 tehát az első sikeres 3D-s próbálkozásként vonult be az SNK történelmébe, amely sikeresen ötvözte a klasszikus 2D-s stílus hagyatékát a modern kori lehetőségek tárházával.

A népszerű játékstílusok váltakozása mellett létezik egy kategória, ami a máig töretlen népszerűségnek örvend, pedig a mai formában való megszületése éppen hogy a kilencvenes évekre tehető. A műfaj iránt érzett rajongásunk okán nem mehetünk el a modern kori shooterek mellett, hiszen a stílus alapköveinek formálódása is az elemzett időszak elején realizálódott. A korai űr-lövöldéket leszámítva a kéz, a reflex és az agy varázslatos összhangját megkövetelő alkotások kialakításában olyan nagyszerű fejlesztők vették ki a részüket, akik a hardcore shooter réteg számára készítettek határokat nem ismerő játékprogramokat. A csapatépítést az Atlus, Cave, Taito, Treasure és társaik követték el, amiből a Cave kapott először komolyabb elismerést a szakma szemszögéből. A szépséges mennyiségű shooter felhozatalból helyhiány miatt csak négyet emelnék ki most: egyik a Don Pachi (1995) és folytatása a Do Don Pachi (1996), G Darius (1997) és az ESP RA.DE. (1998) A G Dariust leszámítva mindegyik Cave alkotás, és az advanced vertical shooter népes táborát népszerűsítő játékok.

A Dariust korábbi retro rovatainkból és különböző antológiákból már ismerhetitek, ám a széria '97-es tagja merőben eltér minden addigi Taito próbálkozástól. Az innovációt emlegetve a G Darius (a G előtagot az egyes szintek G kezdőbetűjéről kapta) az egyik olyan shooter, ami az elsők között használt 2D-3D technológia közötti átmenetet. Mit is jelent ez? A játékban az összes létező háttér és ellenséges célpont 3D-s térben mozgott, polygonokból épült fel és remek térhatást produkált – kivéve a játékos űrhajóját, ami még mindig 2D-s pályán mozgott. A kettő megoldás keveredése a továbbfejlődés egy lehetséges irányzatát jelölte ki, amihez a Darius Gaidenben felbukkant „capture-ball" technika is letette a névjegyét. Ez utóbbi egy lehetséges sebzési metódust jelentett: normál körülmények között a találatot kapó ellenfelek egy idő után látványos robbanással porladnak el a semmiben, elpusztítva minden, a közvetlen környezetükben levő egységet. A G Darius-ban ezt a robbanást fegyverként is fel lehetett használni: ún. alfa sugarakat (Alpha Beam) kibocsátva fel lehetett duzzasztani az energiát, ami fényes sugárként mindent elpusztított, ami útját állta (kivételt képeztek az arany színben pompázó stage bossok és objektumok). Az egyes szintek végén tanyázó monsztáknak szintén megadatott ez a lehetőség, ugyanis a programozók nekik is leprogramozták az alfa sugár metódust, így könnyedén fel tudták használni a játékos













űrhajója ellen. Ha két ilyen sugár találkozott, eltérítették egymást (mintha két mágnest azonos pólusukkal egymáshoz próbálnánk illeszteni), azonban ha a lelkes pilóta teljes erejéből max. sebességgel ráfeküdt a nyomógombokra, képes volt legyűrni az ellenséges alfa sugarat és bevinni a találatot. Ilyen és ehhez hasonló megoldással a G Darius előtt még sohasem találkozhatott senki, így a Taito-nak sikerült egy maradandót és a jövőben hasznosított megoldást ajándékozni a shooter fejlődés aranykorának. A felvehető power-upok és a szabad kezűleg kiválasztott útvonal (az egyes szintek után több választási lehetőség adatott meg a játékosnak) már csak mellékes apróság a fentebbiekhez képest – a G Darius merőben új alkotás volt, mindenképp érdemes vele egy próbát tenni, ha találkozik vele az ember.

A Don Pachi más tészta: egy briliáns inkarnációja a stílusnak, amely pergő játékmenetével, bő mennyiségű golyózáporaival, sebességélményével és gigantikus mecha-szerű bossaival a legjobbak között foglal helyet a képzeletbeli ranglistán (természetesen a 2000 előtti produktumok szemszögéből). Igazi hardcore shooter, kemény arcoknak. A kezdő pilóták normál fokozaton pillanatok alatt kozmikus porrá őrlődnek a golyózáporban, és a kudarc arcon csapja őket akkor is, ha a folytatással próbálnak szerencsét. Bámulatos, ahogy a sok gyakorlás után reflex-szerűen az érzékekre hagyatkozva rájössz, hogy sokat fejlődtél: a shooter szentélybe belépve le kell vetned magadról minden béklyót, gondot és problémát – a Don Pachi, vagy bármelyik modern kori shooter esetében alapvető követelmény a tiszta elme és az érzékekre hagyatkozó összpontosítás. Ha sikerül felszabadítani az elmét, még a golyókat sem kell kerülgetned, elintézi a kezed helyetted. A Do Don Pachi tovább viszi azt a vonalat, amit az elődje: szebb, gyorsabb, veszélyesebb. Magával ragadó program, még így sok év távlatából is. A Don Pachi-val kezdve, az ESP RA.DE.-vel folytatva a Cave három év alatt új síkokra emelte a lövöldözős játékok mondanivalóját. Az 1998-as megjelenésű ESP RA.DE. már több, mint shooter. Művészet, amelyben a három ESP (ExtraSensory Perception) karakter közül egyet kiválasztva kell megállítani a Földet veszélyeztető gonosz ESP csoport felemelkedését. Az ESP-ek hihetetlen fizikai képességekkel vannak felvértezve (pl. alapvető náluk a repülés lehetősége), és mindhárom saját céljaiért száll harcba. Így kerülhetett arra sor, hogy egy főiskolai hallgató (Yusuke Sagami), egy orosz bérgyilkos (J-B 5 th), vagy egy világbéke aktivista (Irori Mimasaka) közül a legjobban tetszőt kiválasztva olyan élményben legyen részünk, amit előtte aligha tapasztalhattunk volna. Hőseink persze eltérő képességekkel és fegyverarzenállal rendelkeznek, amik a robotok, mech-ek és gépesített szörnyetegek ellen kulcsfontosságú szerepet játszottak. Mialatt a játékos a rá szegeződő golyózápor között cikázik, speciális power-up, és bónusz tokenekre tehet szert, vagy fizikai erőutánpótlást vételezhet a fizikai erőnléte szinten tartására. Mint ahogy a fentebbiekben is említettem, a három karakter eltérő fegyverzetet visel, mégis az osztálycsoportok ugyanazok. Az elsődleges támadás rendszerint folyamatos tűzerőt, a második kicsi, ám annál hatékonyabb bombákat (a hordozható mennyiség függ a karakter erejétől) rejt magában. A harmadik, ún. speciális képesség, amit a fizikai erőnlétünk határáig vagyunk képesek kijátszani. A megfelelő gomb lenyomásakor egy erő-aura jön létre a játékos körül, ami bónusz tokenekre változtatja a hozzá érő ellenséges golyókat. Az Aura folyamatosan növekszik, ami a fizikai erőnlét fogyásával jár, ám a gerjesztésért cserébe masszív fizikai erő-hullámokká alakul, ami erőteljes sebzést okoz a környező ellenséges célpontokon, ha elengedjük. A pályákon vagy hatalmas mecha-szerű veszedelmek, vagy ellenséges ESP-ek várnak, akiket nem könnyű legyőzni, ugyanis megfelelő mennyiségű sebzés produkálása után taktikát változtatnak, tehát több fázisban lehet csak kiiktatni őket. Emiatt a Cave játéka nem könnyű falat: piszkosul nehéz hardcore játék, amit csak az fog igazán élvezni, aki nem adja fel az első néhány kudarc után. A modern kori shooter tipikus iskolapéldája, amin megedződve már nyugodt szívvel nekivághatunk az olyan alkotásoknak, mint az Espgaluda, az Ikaruga, a Psyvariar, vagy a PS2 aktuális Ibara.

A shooterek iránti rajongás soraival hosszabb pihenőre küldjük az 576 Konzol Retro kuckóját. Használjátok ki a nyarat, játsszatok sokat, szeptemberben ismét érdekes és izgalmas klasszikusokkal, stílusteremtő meglepetésekkel várunk benneteket! Addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu













Lassan 6 éve már, hogy a titokzatos 47-es ügynök bőrébe bújva először teljesíthettünk profin végrehajtott gyilkosságokat. Habár a PC-n megjelent első rész az újító lopakodós-taktikus-gyilkolós játékmenete ellenére is igencsak megosztotta a kritikusokat, a játékosok szemében azóta is igazi klasszikus maradt. Igazi arculatát és végleges formáját azonban csak a 2 évvel később megjelent Silent Assassin alcímű folytatással érte el a sorozat, melyet végre a konzolosok is mind megismerhettek. A remek második rész hangulatát még a Contracts alcímű harmadik rész sem múlhatta felül, bár komolyabb csalódást ez a rész sem okozott a rajongók körében. A sors úgy hozta nálam, hogy hiába is akartam, valahogy sosem jutottam el odáig, hogy igazán belemerülhessek a sorozatba, inkább csak próbaszinten ismertem, és többnyire profibb ismerősöket figyeltem olykor játék közben. Éppen emiatt nagyon örültem az X360-ra is megjelenő negyedik résznek, a **Hitman: Blood Money**-nak, mely elviekben a széria komolyabb újgenerációs része akart volna lenni, ami szerintem nem igazán sikerült ugyan neki, de mint játékban szerencsére nem kellett csalódnom benne.

Akárcsak az eddigi részeknél, a Blood Money-ban is egymástól független küldetéseket kell végrehajtanunk, ám a különböző pályák közötti CG animációs bejátszások mégis egybefüggő történetté fűzik össze az egész játékot, melynek során a 47-es ügynök is célszeméllyé válik, ám a teljes sztori megértéséhez az egész játékot végig kell majd játszani, és nem árt hozzá az előző részek ismerete sem.

A Hitman sorozat mindig is közkedvelt volt a változatos pályák, helyszínek, és feladatok miatt, a negyedik részre pedig ez főleg vonatkozik. Minden küldetés egy teljesen új kihívás, egészen más megoldásokkal. A lepusztult vidámparkban játszódó kissé szürke tutorial után rögtön elutazunk egy színes chilei drogtanyára, de garázdálkodhatunk operaszínházban, szanatóriumban, nyugtató kertvárosban, hatalmas tömeggel zsúfolt karneválon, vagy akár egy hajón is stb. A bevezető küldetéssel együtt 13 különböző pályát találunk a játékban, melyből az utolsó a korábbi részekhez hasonlóan egy hatalmas mészárlás, eltérve a stuff megszokott taktikusabb játékmenetétől.

A legfőbb cél azonban nem az agyatlan lövöldözés. Éppen ellenkezőleg, hiszen igazán profi bérgyilkosokká akkor válunk, ha tényleg teljesen feltűnésmentesen érjük el a célszemélyeket, és úgy végzünk velük, hogy senki másnak nem esik bántódása, mégsem marad hátra egyetlen szemtanú sem. Magamból kiindulva azt mondhatom, hogy aki most ismerkedik meg komolyabban a sorozattal, annak ez a feladat elsőre majdnem hogy lehetetlen lesz, és kezdetben maguk a küldetések sem lesznek különösebben hangulatosak. A Hitman ugyanis valahol rétegjáték, csak akkor válik igazán élvezetessé, ha kitanultad a játékmenet minden fortélyát. Ám ha ezt elérted, egy egészen új világ nyílik meg előtted. Mindenképpen érdemes újból és újból nekivágni a küldetéseknek, hiszen megdöbbentő, hogy bár van egy optimális könnyű végigjátszás, mégis rengeteg másik kihasználatlan lehetőséggel találjuk szembe magunkat, melyet csak az újabb végigjátszásoknál fedezünk fel. Leginkább az egykori Kaland-Játék-Kockázat könyvekhez hasonlítva tudnám szemléltetni, melyet hiába vittünk/olvastunk végig, másnap újra nekivágtunk, hiszen ez esetben már egy teljesen más útvonalon jutottunk el az 1. laptól a 400-ig.

Öröm volt olvasgatni az egyes fórumokat, ahol a pályákon kitalált trükköket ecsetelték a játékosok. Van aki a balesetes merényletre esküszik, van aki a halálos injekcióra voksol, sokan szeretnek sniperkedni is, nagy favorit a fojtásra kiváló zongorahúr is, és van, aki egyszerűen a hangtompítós Silverballerért van oda. Igazság szerint hosszú hetekbe telne, míg minden pálya minden kis lehetséges trükkjére rájönnénk. Adott esetben továbbra is sok helyen alkalmunk nyílik álruhába bújni, sőt van ahol ez szinte kötelező is. Nagyon sok előre beépített trükkre jöhetünk rá, mint pl. a színházban használt műfegyver igazira való kicserélése, a rendőrök kedvenc fánkjainak megmérgezése, vagy a mobil mellé helyezett bombára, majd az áldozat megcsörgetése.

A lőfegyverek használata a legritkább esetben kifizetődő. Van ugyan ilyen küldetés is, de általában nem jellemző a lövöldözés a játékra. Sajnos még ha hangtompítós fegyvert is használunk, érthetetlen módon gyakran így is berontanak a rendőrök, és ha nem is jönnek be rögtön, sajnos a holttestek eltüntetése után is hagyunk nyomot, mégpedig elég feltűnő vérfoltokat. A zongorahúr, vagy egy halálos injekció már inkább tisztább módszer, ám egy ideje már megpróbáltam a nem közvetlen célszemélyeket inkább egyszerűen csak elkábítani. Nehezebb nehézségi szinten amúgy sem nagyon csinálhatunk hibát, de a keményebb játékmódokat nyilván csak akkor próbáljuk már ki, ha már betéve ismerjük az egész pályát.

Egyébként nagyon sok információval látnak el minket a küldetés előtt, és konkrétan még tippeket is vásárolhatunk a pályákon. A legnagyobb segítség azonban gyakran a térkép, mely továbbra is kijelzi mindegyik civil, őr, illetve gyakran a célpontok helyzetét is. És hogy a pálya mely helyein találunk szobákat, udvarokat, ahol valami kulcsfontosságú műveletet kell végrehajtani, az felkiáltójellel jelölik a térképen. Természetesen ezeknek nem kell mindegyikét alkalmazni, kipróbálni azonban érdemes, mert általában nagyon érdemes trükköket jelölnek.

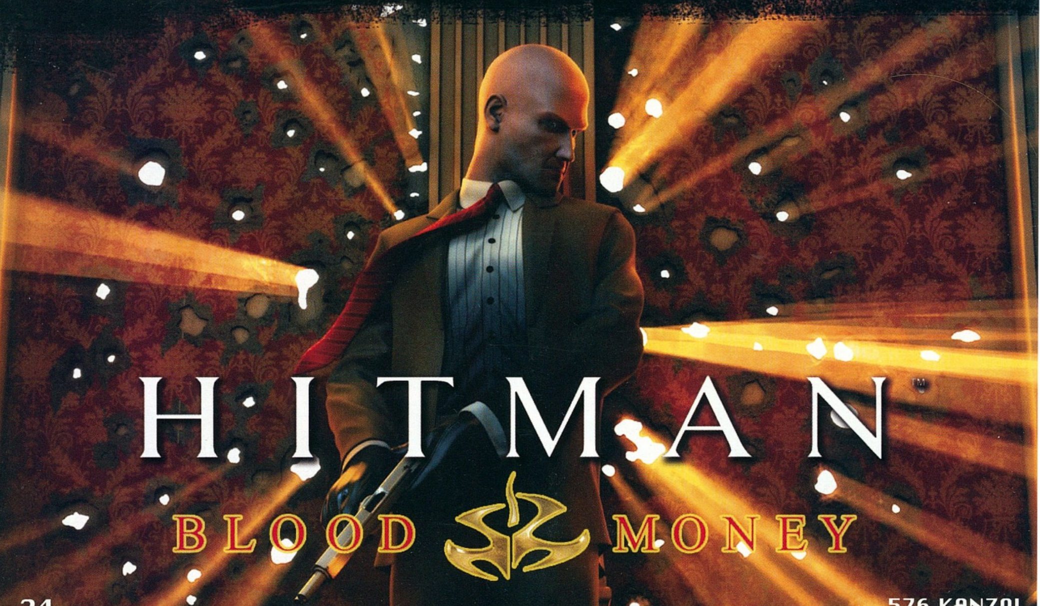
Érdemes ügyelni a szemtanúkra, ugyanis nehézségi szinttől függően igen sok kenőpénzt kell kiperkálni a küldetések előtt, hogy a körözöttségi szintünk lejjebb essen. Egyes pályákon nem árt hasonló okokból ellopni a biztonsági kamerák felvételeit is, különben a következő küldetésnél már az elején ismert lesz az arcunk. Ugyanúgy figyeljünk rá, hogy mielőtt dolgunk végeztével lelépnénk a pályáról, ne hagyjuk a helyszínen eredeti ruhánkat.

Nagyon tetszik amúgy, hogy a küldetések után nem csak egy általános kiértékelést kapunk, hogy hány embert öltünk meg, hogyan tettük azt, maradtak-e szemtanúk, hanem egy újságcikkben az egész esetet el is olvashatjuk, melynek tartalma pont az említett adatoktól függ, és gyakorlatilag minden részletre kitér. Nagyon komoly!

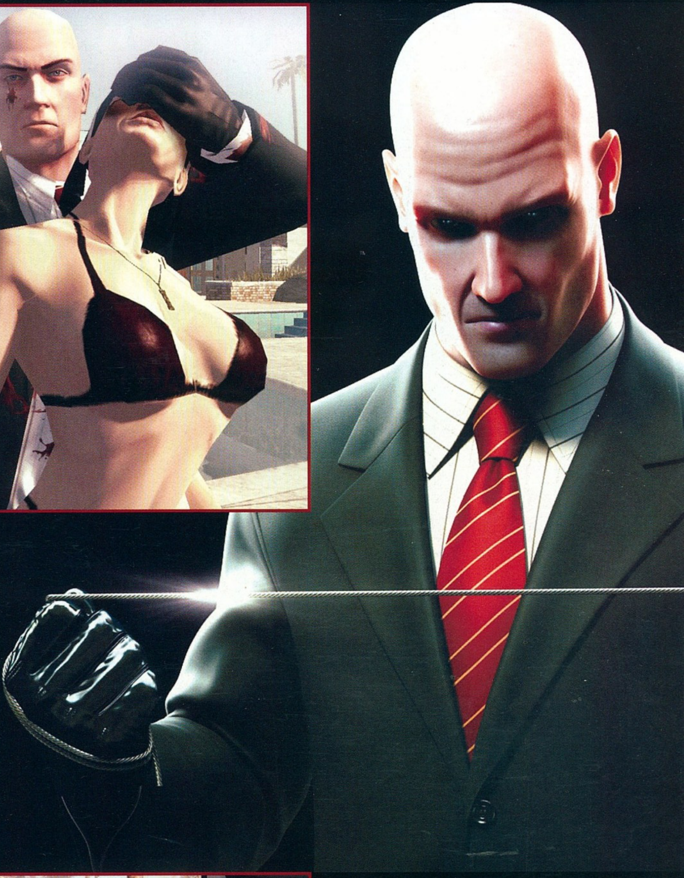
A pénzre ez esetben igen nagy hangsúlyt fektettek, éppen ezért nagyon is érdemes figyelni a minél változatosabb és profibb végigjátszásra, hiszen annál több bónuszra számíthatunk, a pénzből pedig fegyvereinket tuningolhatjuk, illetve különböző fontos kiegészítőket vásárolhatunk. Egyes küldetéseknél akadnak a fő objektívák mellett másodlagos feladatok is extra pénzért.

A játék a szokványos két analóg karos FPS irányítást használja, sőt, belsőnézetre kapcsolva gyakorlatilag tekinthetjük egy átlagos FPS-nek is, így pl. ha elrontottunk egy küldetést, a GTA-hoz hasonlóan itt is levezethetjük a feszültséget egy kisebb mészárlással. A játszhatóság egyébként korrekt, bár sok előre megírt mozdulat valahogy nem akar mindig zökkenőmentesen végrehajtódni, pl. a fojtás a zongorahúrral, vagy egy injekció beadása. Számos speciális mozdulat az akciógombbal hozható elő konkrét szituációkban, pl. hullák áthajítása a korláton, áldozatok megfojtása felülről egy liftben, vagy egy bomba elhelyezése a megfelelő helyen. Akadnak közelharci technikák is, mint az ellenfél leütése, vagy a fegyverének elvétele, de ha erre kerülne sor, az már régen rossz, vagy legalábbis nem túl profi.

Leginkább a mesterséges intelligenciával van problémám, ugyanis láttam a játékban néhány röhejes dolgot. Fogalmazzunk úgy, hogy ugyan van egy meghatározott játékmenete a stuffnak, és ha ezt betartjuk, akkor minden kifogástalan, és realisztikus. Ám ez csak illúzió, mert ha ettől kicsit is eltérünk, olykor bizony nevetséges dolgo-




xbox 360



kat tapasztalhatunk. Néha diszkózene mellett is meghallanak a rendőrök egy hangtompítós fegyver által leadott lövést, van, hogy egy 100 fős tömegben is kiszúrják 10 méterről, hogy injekciós tű van a kezemben, és a tömegben(!) kezdenek el lőni rám, és van, hogy hosszú másodpercekig bambul rám egy őr, míg felfogja, hogy gépfegyvert tartok a kezemben. Esetleg rögtön odafut, de még vár egy napot, míg előkapja a fegyverét.

Zene és hangok tekintetében nincsen panasz a játékra, ám a DD 5.1 előnyeiből csak igen keveset érzékelünk. Az intro muzsikája azonban fülbemászóan nyugtató, én úgy érzem valahol hősünk precizitásra való hajlamát próbálja meg kifejezni, és a küldetések során is jól alkalmazkodnak a zenék az egyes szituációkhoz.

A Blood Money megtartotta a sorozatra eddig jellemző grafikai stílust, és mind a három konzolon korrektül néz ki. Nyilvánvalóan a 360-as verzió a legszebb, mely gyakorlatilag a PC-s verzió maximális teljesítményét nyújtja akadásmentesen. Ha a tutorial pályán nem is, azért van egy-két helyszín ahol egy pillanatra elámulunk HD felbontáson, de így sem nyújt semmi nagyobb extrát grafikailag, a karakterek testfelépítése – főleg lenge öltözetben – néha inkább még kifejezetten csúnya is, mint pl. a GTA-ban. A nagyobb felbontáson kívül azonban nem nyújt sokkal többet ahhoz képest, amilyen normál TV-n. Hősünk kidolgozottsága azonban igen korrekt, és egyes helyeken, ha körbeforgatjuk a kamerát, egész közelre bezoomolhatunk, hogy megfigyelhetjük arcvonásait, és szigorú tekintetét. Normál TV-n nem marad el annyira a PS2 és az Xbox verzió a 360-astól, max. egy-két fényeffektben és kidolgozottságban. Az X-es is valamivel szebb, pl. PS2-n sötétebb helyszíneken alig lehet látni valamit. A víz megjelenítése azonban egyik gépen sem valami nagy szám. (De pl. a RGB kábellel a PS2-es verzió is igen korrektül fest, és nem nagyon lehetne a verziók alapján megmondani, hogy a 360 mennyivel erősebb gép hozzá képest.)

Összefoglalva tehát, a Blood Money remek folytatása a Hitman szériának, így a rajongóknak szinte kötelező vétel. Kezdők azonban vigyázzanak, mert még ha valamivel könnyebb is lett a játék, mint a korábbi részek, azért valahol még mindig rétegjáték, és nem biztos, hogy mindenkinek lesz türelme kitanulni. Különbség csak grafikailag van a 3 verzió között, és nem akkora, amit egy currentgen/nextgen közötti ugrásnál elvárnánk. Így PS2-n és Xbox-on elég korrektül fest a játék, de 360-on hiába szebb a látvány, a gép tudásához képest inkább csak átlagos. Egyetlen komolyabb hibát tudnék csak említeni, az pedig a viszonylag gyenge mesterséges intelligencia, mely csak a meghatározott szituációkban állja meg igazán a helyét. PS2-n és X-en ez persze nem akkora gond, ám 360-on már van okunk morogni érte.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Bérgyilkosnak lenni manapság ugyanolyan hétköznapi szakma, mint a könyvelő, a pék, vagy az örömlány. Megy az ember fia (lánya) és ledurrantja az áldozatokat, nem kérdez, csak végez, aztán felveszi a pénzét és hazamegy megöntözni a virágokat – tudjuk ezt már a profi Leon óta. Az élet meg szép…


ps2


xbox

HITMAN: BLOOD MONEY

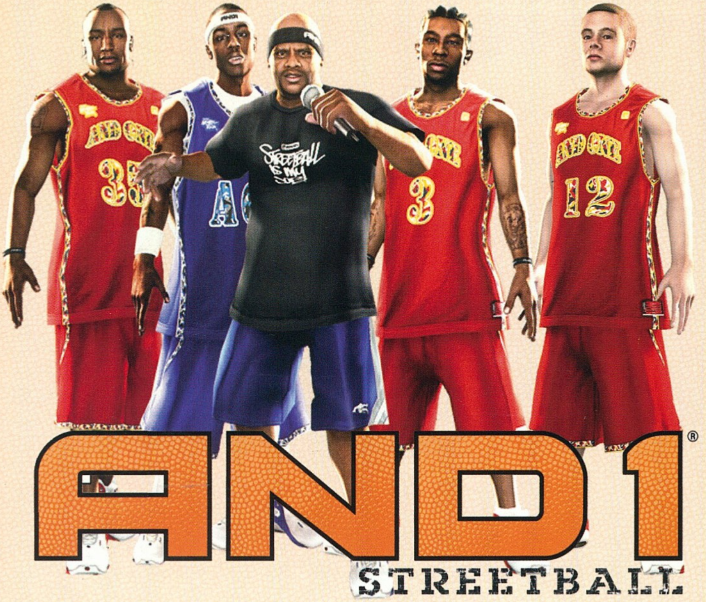
EIDOS INTERACTIVE / IO INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó (x360 közepes)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 játékos, 16:9, memoriakártya 8 mb (2200 kb), analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos, 16:9, dd 5.1
XBOX 360	1 játékos, dd 5.1, 16:9, 480p/720p/1080i, 80 kb mentés

✓ remek folytatása a hitman szériának
× kissé gyenge ai, 360-on nem igazi nextgen stuff

PS2 XBOX — 8.5 pont
XBOX 360 — 7.5 pont



AND1 STREETBALL

Ebben a melegben az ember akkor szívja meg igazán, ha érzékeny a melegfrontra. Nos, én persze tagja vagyok a frontérzékenyek táborának, ami azt jelenti, hogy jelen helyzetben úgy szenvedek, mint az állat! Na, de nem siránkozom, lássuk mink van (mármint játék téren).

A streetball komolyabban csak az utóbbi időben tört magának utat a köztudatba, és kicsiny hazánkban is elég sok rajongója van már e sportnak. Nagyon sok módon lehet játszani, például egy az egy ellen, vagy csapatban 2-5 főig. Az igazi vagány streetballt egy palánkra játsszák, és természetesen az nyer, aki több pontot szerez (meglepő ? :). Ha megakadályozzuk az ellenfelet abban, hogy kosarat dobjon, akkor ki kell vinni a palánk előtti félkörön túlra a lasztit, és csak utána szerezhetünk pontot érő kosarat. Amerikában hihetetlen népszerűségnek örvend ez a játék, és sok emberke naponta megy ki a parkba egy kicsit streetezni. Talán ebből kiindulva Ubisofték azt gondolták, piacra kéne dobni egy ilyen stuffott, és majd biztos jó nagyot fognak tarolni…

Egy csomag meleg elleni fájdalomcsillapítóval ültem neki a game-nek, melynek címe esetünkben **And 1 Streetball**, és mint már tőlem megszokhattátok, a hozzáállásomon igen sokat nyomott volna egy pöpec kis intro. Hát ez most elmaradt, mivel nem estem le az ágyamról, miközben néztem, és a szám sem maradt tátva. Kicsit elkapkodottnak éreztem a bevezetőt, sokkal jobbat is ki lehet hozni a laza témából és a gépekből – nem is értem, miért nem csinálják meg ezeket a kedvcsináló kezdőfilmeket érdekesebbre? Na mindegy, a játék még lehet bitang jó, gondoltam (naiv voltam).

A menüben kicsit meglepődtem és felcsillant némi remény is a szememben, ugyanis igen sok lehetőség tárult fel előttem (de sajnos nem a játékmódok terén). Folyamatosan mennek a válogatott képsorok, ami kicsit feldobja a hangulatot, de ezt is láttuk már egy másik játékban. Tudunk például magunknak kitalálni saját mozgást (Create a Move), ami még egyedibbé teheti a játékosunkat, és kreálhatunk saját embert is. Lehet minden állítgatás nélkül kezdeni egy meccset, de választhatunk a játékmódok készletéből is. A Tutorialt mondjuk le lehet nyomni, de olyan sok értelme szerintem nincsen, hiszen éles helyzetben másként mozgatjuk az emberkénket, mint egy tét nélküli szituban (én főként a dobásokat nyomattam). Neten is nyomulhatunk a haverokkal, de akár otthon is lehet egymást zúzni, amit ki is próbáltam, és nem volt rossz móka. A Pick-up Game-nél tudunk simán játszani mindenféle komolyabb tét nélkül. Itt ki lehet választani, hogy teljes vagy fél játékban akarunk nyomulni. A teljes azt takarja, hogy öt-öt ellen teljes pályán kint a szabadban, a fél egy az egy ellen, egy palánkra. A pontok mellet díjazzák a szép cseleket is, és ha nagyon jók vagyunk, be tudjuk „durrantani" a lasztit, ekkor az 1vs1-ben több pontot kapunk kosárszerzés esetén. Be tudjuk állítani a versenyzők ruházatát is, jobbnál-jobb pályák között válogathatunk, és léphetünk fel hazai vagy vendég színekben. A kamera elsőre kicsit furcsa volt, de miután hozzászokik az ember nem lesz zavaró.

A game külalakján nem találtam semmi komolyabb kivetnivalót, a meccsek alatt a játékosok mozgása folyamatos, nem akadozik, de sok a visszatérő momentum. Ezalatt azt értem, hogyha sokkal vezetsz az ellenfeled előtt, akkor mindig bejön ugyanaz a lökdösődő képsor, ami egy idő után baromi zavaró. (Akkor legalább csinálták meg volna úgy, hogy ha meglök valaki, akkor lehessen verekedést kezdeményezni. Az utcán is így van nem? Hát dehogynem!) Van egy ombre, aki minden komolyabb kosárszerzéshez (ami látványos is) hozzáf űz valamit. Nem csak a kezében van mikrofon, de a fején is (mikrofonfej :). Nagyon sok játékos közül lehet választani, és aki mind ismeri is őket, azelőtt le a kalappal!

Belevághatunk versenysorozatba is, ahol egy ballert kell magunknak építeni, és vele kell nyomulni a streetball bajnokságokon. Mindent be lehet állítani a karakteren: bőrszín, testalkat, arca, szeme, sőt még hangot is lehet választani). Ahogy haladtok előre a versenyen, úgy kaptok lóvét és tudjátok fejleszteni a játékosotokat, vagy éppen új ruhákat vehettek neki. Úgy éreztem, hogy Ubisofték leginkább csak erre a módra fordítottak sok energiát, és ez az alapja az egész stuffnak, csak az a baj, hogy az alap mellett szinte nincs semmi. A sima versenyek nem nyújtanak sok változatosságot, ami a korong szavatosságát jelentősen csökkenti. Hiányzik valami, ami megfogná a gamereket, mert be kell, hogy valljam, túl sokat nem kapunk a játéktól. A hangokkal nincs baj, sőt a hangulat sem rossz, de ez nem pótolja a hiányosságokat. A mozdulatokat és a kameranézeteket kicsit kevesellem.

Nem mondanám erről a videojátékról sem azt hogy jó, és azt sem hogy rossz. Ez szerintem egy elég erős középkategória. Aki szereti a utcai kosárlabdát, annak tetszeni fog, hisz alig van ilyen témájú stuff, aki meg csak kosarazni akar, annak inkább a rendes NBA-t ajánlanám. Olyan érzésem volt, mialatt játszottam a game-mel, mint amikor egy érdekes kaját eszel, de annak valójában se íze, se bűze.

Balu









MARTIN BELESZÓL!

Most akkor ez egy „lazakosarasfiú" öltöztet? játék? Nyerj minél több meccset, hogy aztán különböző színes gúnyákat húzhass a képernyőn feszítő virtuális képmásodra? És akkor baromi menő leszel? Na neeeeeee…

AND1 STREETBALL

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

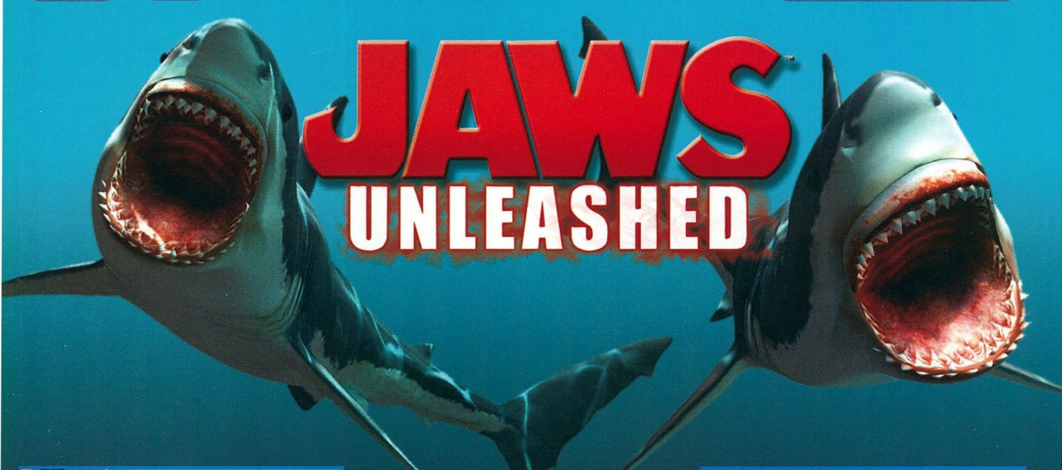
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-8 játékos, 2 online, eye-toy, memóriakártya 8mb (218 kb)
XBOX	1-4 játékos, 2 online, dd5.1

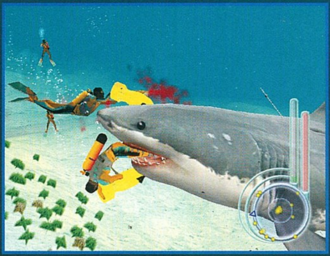
✓ sok választható játékos, hangulatos
× kevés játékmód, nincs átütő erejû egyedisége, nem nagyon köt le

XBOX PS2

5 pont







Nagy fehér cápa, latin nevén *Carcharodon Carcharias*. Kiskoromban ez a név egyszerűen megbabonázott engem. Mindig is biológus szerettem volna lenni, közel 100 állatos könyvet olvastam ki oda vissza, és volt az állatvilágban két csoport, amiért kifejezetten odavoltam. Kilenc éves koromtól kezdve gyakorlatilag megszállottam foglalkoztam a dinoszauruszokkal és a cápákkal. Előbbiek iránti rajongásom nem volt ritka más gyerekeknél sem, utóbbiakról viszont egyértelműen a **Jaws** című film tehetett. Ha jól emlékszem körülbelül 6 éves lehettem, amikor a magyar mozikba került a Cápa (10 évvel a bemutató után), de sajnos nem engedtek be. Annak idején összetehettem a két kezemet, hogy egyáltalán a Hegylakóra be tudtak csempészni protekcióval. Három évvel később azonban, amikor hónapokat kellett Németországban egy központi klinikán töltenem, apámnál végre először vágatlanul megnézhettem a klasszikus alkotást németül. Onnantól kezdve gyakorlatilag a kedvenc állatommá vált, állandóan olvasgattam róla, kisebb lexikonokat készítettem füzetekbe, és rengeteg rajzot készítettem róla. Sokan talán kételkednek, de mindig is 5-ös voltam rajzból. :) Az évek során rengeteget megtudtam erről a csodálatos ragadozóról. A cápákról kialakított negatív képek természetesen mind-mind erős túlzások, gyakorlatilag a fele sem igaz. Igen, előfordulnak cápatámadások, de a legalább 300 féle ismert cápafaj közül talán 15, amiről egyáltalán készült feljegyzés, hogy egyszer is emberre támadott, azok is többnyire véletlen esetek, ám sajnos ezek az balesetek néha egyetlen harapás esetén is halállal végződhetnek. A legveszélyesebb fajok közé a Kék cápák, a Makó cápák, a Tigris cápák és a rettegett Fehér cápák tartoznak. Ha jól tudom a '80-as évekig körülbelül 40 támadást regisztráltak hivatalosan, és az utóbbi időben kissé meg is növekedett ez a szám. De ez legjobb esetben is elenyésző adat. Ehhez képest évente vagy 800 Bengáli tigris támadásról tudnak, amiből legalább 200 halálos. A mérges kígyók pedig több ember halálát okozták eddig, mint az összes többi élőlény együttvéve. Arról nem is beszélve, hogy az ember évente hány 10 vagy akár 100 millió cápát pusztít el pl. éttermek számára, vagy állítólagos gyógyszeripai célok miatt.

Mindazonáltal a cápa az egyik legtökéletesebb élőlény. Közel 400 éves evolúciója során alig változott testfelépítésben. Rendkívüli érzékszerveikkel nagyon hatékony ragadozók. A legtöbbjük egyetlen csepp vért is megérezne egy futballpálya méretű medencében. Habár a Fehér cápa kisebb a planktonevű Cet cápa és Óriás cápa rokonainál, mérete így is igen tekintélyes. Úgy tudom hivatalosan ugyan még nem mértek le hosszabbat 6.5 méternél és másfél tonnánál, de elvileg megnőhet 9 méteresre is. Egy kifejlett példány egyetlen támadással gond nélkül kettéharaphat egy embert a szörfdeszkájával együtt.

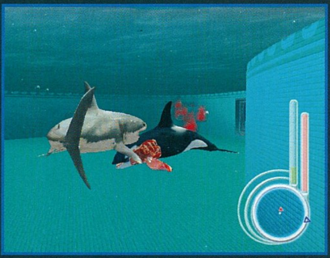
Nem véletlen tehát, hogy ez a faj ekkora mítosszá vált. A Jaws című filmet valójában egy cápavadászat ihlette, melynek hatására Peter Benchley megírta azt a könyvet, melyet később Spielberg meg is filmesített. A könyv bestseller lett az egész világon, a filmet pedig közel 70 millióan látták moziban (ami akkor igencsak hatalmas nézőszám volt). Hatására egész partszakaszok néptelenedtek el, a turistaipar legnagyobb bánatára, ellenben Benchley-t többszörös milliomossá tette.

Mivel mind a filmet, mind pedig a könyvet nagyon szerettem, rendkívül örültem a hírnek, hogy a DC-s/PS2-es Ecco the Dolphin alkotói elkészítik a Jaws komolyabb játékváltozatát. Hallottam olyan pletykákat is, miszerint a fiúk minden pénzüket belefektették a játékba. Nos, ha gonoszkodni akarnék lenni, akkor azt mondhatnám, hogy nem lehetett túl sok pénzük, de inkább kifejtem, hogy végül miért is nem sikerült (jól) ez a próbálkozás. Először is az ötlet hatalmas, ezt kár lenne kétségbe vonni. Egy fehér cápát irányíthatunk, és gyakorlatilag mindent megtehetünk, mint amit a Jaws-ban láttunk. Fürdőzőket zabálhatunk, hajókat támadhatunk meg, Gyilkos bálnákkal hadakozhatunk. A játék sztorija sem rossz, plusz rengeteg elemet átemeltek a filmből. Pl. Amity partjain játszódik, most is van egy Brody nevű szereplőnk, és egy pénzéhes strandtulajunk. A hangok és a zenék nagyon tetszettek, hiszen nagy részüket a filmből emelték ki, még a jellegzetes sirályhangokat is. A játékmenettel sem lenne gond. Egyszerűen csak úszunk a cápánkkal, fürdőzőkre támadunk, különböző hajókat, vagy létesítményeket pusztítunk el, és tengeri élőlényeket támadunk meg, melyek nagy része általában nagyobb küldetések végén felbukkanó bossok. Fehér cápaként állandóan ennünk kell, nem csak sérülések miatt, hanem mert rendkívül gyors anyagcserénket egyensúlyban kell tartani. Grafikailag teljesen korrekt a cucc. A fehér cápa nagyon vadul néz ki, és a mozgása is realisztikus, továbbá nem kellett csalódnom a tengervíz megjelenítésében sem (az X-es valamivel realisztikusabb). Ami viszont komoly problémát jelent, hogy ezek a cápás támadások, hiába is brutálisan véresek, szinte már az első néhány alkalom után elveszítik az igazi feelingjüket, és innentől kissé egyhangúvá válik. A játék maga nem nehéz, de az irányítás olykor nagyon nehézkes. Hála a bugyután megrajzolt emberkéknek a komolyabb grafika ellenére sem köt el minket igazán sokáig, pedig szavatossága az lenne. A legtöbb játékos szerintem egy érdekes, ám mégis születlen stuffnak fogja tartani, ennek ellenére azt mondom, hogy aki hozzám hasonlóan nagyon szerette anno a Jaws-t, az mindenképpen próbálja ki, mert a hibái ellenére is megér egy misét, hiszen gyakorlatilag gyerekkori álmunk válik a játék által valóra.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Erről a játékról a „Dunában úszik egy harcsa, fogom a csöcsödet Marcsa" kezdetű vidám kis nyári mondóka jutott az eszembe, amit azonnal el is zümmögtem egy Mária nevű hölgyismerősömnek. Nevetett.



JAWS UNLEASHED

MAJESCO GAMES / APPALOOSA INT.

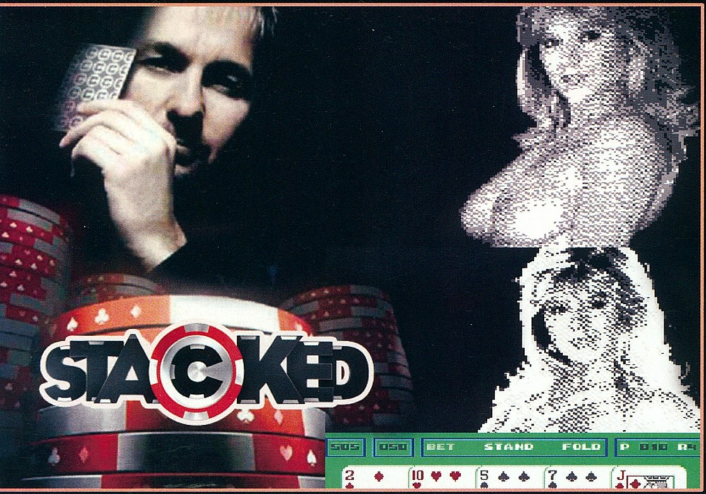
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb (54 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos

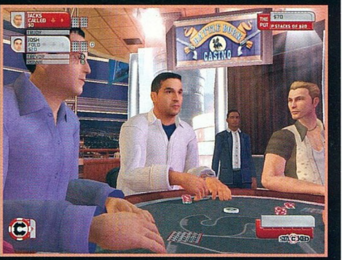
✔ hatalmas ötlet, tetszetős grafika, licencelt zenék, jaws rajongóknak erősen ajánlott
× irányítási problémák, viszonylag hamar egyhangúvá válhat

XBOX PS2
6 pont









Nem tudom, hogy Balu kollega hány millió dollárt szorgoskodott már össze különféle nemzetközi pókertornákon, de az biztos, hogy a januári Konzolban megírta a Texas Hold'em szabályait. Nem tudom, hogy Daniel Negreanu hányszor írt ez idáig a Konzolba, de az biztos sok millió dollárt szorgoskodott már össze különböző nemzetközi tornákon. Ő az egyik legsikeresebb ifjú blattverő, a 2004-es év játékosa, aki közel 40 jelentősebb viadalt nyert, és a legújabb heppje, hogy a **Stacked** nevű pókergémben virítja a játék (a)lapjait. Az említett két úriember tulajdonképpen minden lényeges dologra kitér a kezek erősorrendjétől (a lapkombinációk értékei) kezdve a kis és nagy vakokon (az alaplicit) át a lehetséges cselekvési aktusok bemutatásáig (eldob, hív, passzol, emel, tart), sőt Daniel még taktikákat és argót is leoszt – igaz, avitt technikával: ő mondja, te figyelsz, slusz. Viszont egyikük sem gyújtott fényt az éjben, magyarán nem magyarázta el, hogy mitől is szép a konzolpóker. Vajon mi viszi rá a megszállott játékost, hogy kedvenc masinájában kártyajátékot égessen és mondjuk ne a Burnoutot? Mi az a rejtélyes kényszer, ami miatt egy csapásra kukázza dédapjától örökölt, eladdig fétisként őrzött szerencsepakliját és virtuálisra fordítja át kedves időtöltési formáját? Hogyan lehet, hogy mosolyogva és dalolva, lelkifurdalás nélkül válik meg az évek során összekovácsolódott baráti körétől és játszik helyettük kódemberekkel? A válasz pofonegyszerű: semmi, semmi, sehogy. A pókerben éppen az a szép, hogy hús-vér arcok ellen játszod, és hogy tétre megy. Igaz, egyre népszerűbbek az online bajnokságok is, de egyrészt ott is élő, lélegző, anyagcserét végző lények ellen csapongsz valódi pénz fejében, másrészt gyors, mindig kéznél van és szimultán több partiban is részt lehet venni. A Stacked-féle pókerpótlékok szerintem az igazi zsugától nagyon, de nagyon távol állnak. Jóllehet, online opciója ennek most éppen van (a PS2 verziónál még PSP összeköttetés is), de igazi zsetonról vagy gyors játékról szó sincs. Ahogy vélt vagy valós testjelek fürkészéséről, pókerarc-feltépésről, elnevetett nagyblöffről és a mágikus, híres-hírhedt Maverick-féle lapbűvölésről sem.

Mostanában egyre több tévécsatornán láthatunk különféle pókermegmozdulásokat feldolgozó műsorokat, ahol a delikvensek majdnem minden esetben a No Limit Texas Hold'emet játsszák, ami megfellebbezhetetlenül napjaink egyik legnépszerűbb kártyajátéka. Ez a hétlapos póker (kettő a kézben, ötöt közösbe az osztó ád), ahol nincsen a licitnek felső határa, így nem ritkán torkollnak az események „all in"-be (mindent felraknak a felek: zsetont, asszonyt, gatyát), így gyorsabb, izgalmasabb a játék, és Korda Gyuri póker-kókler daltestvér is sűrűn kijön a sodrából – a mi legnagyobb örömünkre. A legtöbb pókerjáték szintén a Texast dolgozza fel, ahol persze limites meccsek is vannak, viszont más pókerfaj nemigen. Ami a Stackedet egyedivé hivatott tenni tucattestvérei között, az, a Negreanu-féle tanácskoszorú mellett, a Poki névre keresztelt és mesterségesre tervezett intelligencia. Habár óriási gumi-felhajtást pumpálták a kis Poki köré, ő a pudingpróbán mégsem passzírozta át a produkciót. Ha a lufi ki nem is pukkant, de akár egy éltes, korosodó kéjasszony hasán a bőr – nem éppen leggusztusosabb megnyilatkozásaként a múlandóságnak – meglattyant. Bezzeg milyen feszes volt a húsa jó húsz évvel ezelőtt Samantha Foxnak a legendás strip pókerben! Pedig ő csak 8 bites volt és fekete-fehér... Ellenben ha a Stackedben szereplő, fene intelligens, ám szörnyen elfuserált, pacatestű csöcsmacák és blöffpacák levetkőznének nekünk, bizony a világból is kifutnánk, ámbár... akad azért egy-két zsugakurvinka, aki tán megérne egy mustrát. Mindenestre a grafika elsősorban funkcionális, de ha már úgy döntöttek a készítők (és konzoljáték lévén még szép, hogy úgy döntöttek), hogy valamelyest kidolgozzák azt, akkor inkább többé, mint kevésbé lett volna érdemes. A „stacked" szótári jelentései között szerepel egyébként a „nagy mellű" is, de hiába erőltetnénk ezt a vonalat, semmilyen ilyesmi vonatkozása nincs a játéknak. Ahogyan erőszakos sem sajnos. Bár a filmeken úgy láttuk, hogy parázs partik után gyakran szúrják szíven a csalót, erre itt nem kerül sor. Agressziót egyedül a rámenős licitjeinkkel mímelhetünk (és bár a botok eltérő stílusban játszanak, a durvulást közülük kevesen képviselik, legtöbbjük őrjítően óvatos), illetve ha tehetetlen dühünkben leborítjuk a tévéállványt, de például semmilyen körülmények között nem önthetjük önelégült ellenségeink vérét a posztóra. Ugyanis a Stacked, amennyire ez lehetséges, élethű. Leszámítva persze azt, ahogy a kiesők csalódottan felállnak az asztaltól és bunkó módon, köszönés nélkül elteleportálnak. Valós lett viszont, hogy egy-egy parti rendkívül hosszúra nyúlik, több órára is akár (menteni közben persze nem tudsz). Na most képzeld el a karrier módot, ahol heteken át és sok-sok tornán keresztül vezet az út a... nem is tudom hova. Félve vallom be, én egyetlenegy (!) asztalt sem tudtam lesöpörni. Éppúgy, mint a valóságban, nem érdemes hősködni, és túlságosan sokszor vagyunk kénytelenek dobni a lapot – ilyenkor rém unalmas kivárni, míg a gépgyökerek lerendezik egymást – ez pedig nem az én stílusom. Inkább próbálkoztam hazudozással, és ahogy a tévében láttam, ólineztem, mint a KOR(ha)D(t)(f)ÁBA szorult féreg, de pofátlanul hamar átláttak rajtam – éppen ebben áll a Poki ereje: tanulni képes a játékunkat – így rendszerint az elsők között teleportáltam el. És sajnos sosem havajlányok leszbikus bacchanáliáján eszméltem, hanem csak a főmenüben. Egyszer gondoltam egyet, és – Daniel tanácsait szorosan követve – türelmes és taktikus játékkal, jó egy órányi összpontosítással szépen feltornásztam a csipjeim számát, ám a kezdeti 9-ből 6-an még mindig játékban voltunk, és már nagyon bizsergett az ülepem, úgyhogy két kockázatos kirohanással alig egy perc leforgása alatt lenulláztam magam. Ezúttal azonban az időtérváltásnál kellő körültekintés mellett magam választottam a helyet. Ezúttal az ICO világát. Ezúttal... de ez már egy másik történet...

Egyébként roppant érdekes, ahogyan az Egyesült Államokban meghype-olták a gammát, amely annak rendje és módja szerint jókora csalódást okozott. Nem kevéssé vakmerően távolodtak (egészen pontosan: süllyedtek) a talajtól azok a demens marketinges sejdebarmok, akik a következő, rendkívül elmés szlogennel borzolták a hiszékeny X-es nép kedélyét: „Halo élmény zsetonokkal" (nem vicc!). Ez két dolgot jelent: egyrészt a készítők meglepően őszinte vallomását rendkívül alacsony szellemi szintjükről és halál utáni vágyukról, másrészt hogy a PS2 kínálat nem rendelkezik olyan címmel, amely méltó volna ahhoz, hogy a Stackeddel egy (kártya)lapon említsék. Sok fejtörést okozott, hogy mi lehet a kapcsolat az említett opusszal, s bár álmatlan éjszakák nem gyötörtek, nem volt egyszerű rájönni. A megfejtés: póker + ember = Pók(emb)er, azaz Poki. S lám, a háló máris értelmet nyert. Jut eszembe, hiányzik Mary Jane. Teleport.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Egy időben jártam az ulti.hu oldalra pókerezni, ahol nem pénzben, hanem pontokban megy a játék, de egy idő után a belem kifordult az olyan majmoktól, akik minden partit tönkrevágtak az eszetlen emelésükkel (aztán mínusz tízezer pont után továbbálltak). Hiába, komolyan játszani csak és kizárólag pénzben lehet.

STACKED WITH DANIEL NEGREANU

MYELIN MEDIA / 5000FT

MÁS VERZIÓ: PSP

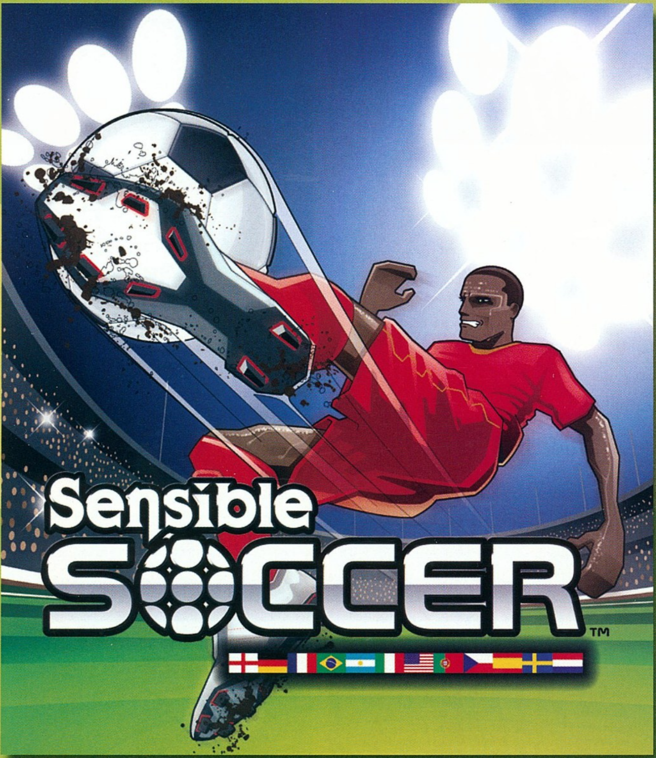
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

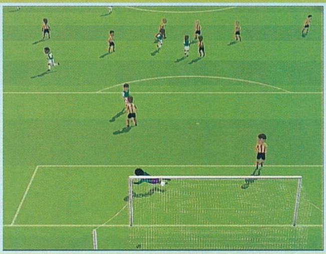
PS2	1 játékos, 10 online, memóriakártya 8mb (91kb), analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos, 10 online

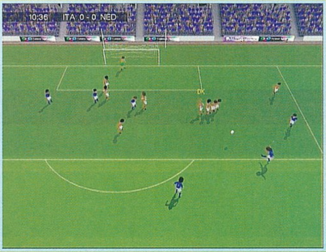
✔ teleport lehetőség
× „ha kicsi a tét, a kedvem sötét"

XBOX PS2

6 pont







Akármekkora is az érdeklődés a 2006-os futball világbajnokság iránt, számomra ez a torna is csak azt bizonyította be, hogy az európai foci hatalmas válságban van, és nagyon eljött az ideje, hogy átfogó intézkedésekkel megreformálják a sportágat, mert ami mostanában futball név alatt folyik a pályán, azt leginkább az „élvezhetetlen" és az „amatőr" jellemzőkkel tudnám illetni. Nem tudom ti, hogy vagytok vele, de én az idáig lejátszott közel ötven mérkőzésből nagyjából az egy tizedét találtam megfelelő színvonalú élvezetes meccsnek, a többi vagy unalmas kínszenvedés volt, vagy alibi foci – félóránként történik valami érdemleges a meccseken. Hasonlóképp vélekedem a bíráskodásról is, ami szánalmasan nevetséges, a bírák össze-vissza fújnak, a partjelzők mindent beintenek, csak a leseket nem, és szinte nem volt olyan meccs, ahol ne született volna egy vagy több olyan bírói döntés, ami döntő mértékben befolyásolta volna a mérkőzés végső kimeneteltét és eredményét. Jól jellemzi a bírók „professzionalizmusát" a sok megadott vagy meg nem adott tizenegyes és gól, valamint az, hogy az öt bíró sporttárs közül senkinek sem tűnt fel az, hogy az egyik játékos három sárgalapot is kapott, és a sort még folytathatnám (pl.: az olaszoknak megadott tizenegyessel a 94. percben). Nagyon itt lenne már az ideje annak a technikai fejlődésnek – amit például az amerikai fociban már hosszú évek óta megtalálunk –, hogy a vitatott helyzeteket azonnal vissza lehessen nézni, és a bíróknak ne hasra ütés szerűen kelljen döntést hozniuk. A sárga és piros lapos és a hosszabbításos szabály is nagyon elavult mára, főleg, mivel nincs egységes rendszer, hogy miért és mikor kell lapokat osztogatni. Remélem a hátralévő mérkőzések több izgalmat és kevesebb bírói bakit tartogatnak majd számunkra.

Mivel a világ futball lázban ég, Jon Hare, a Sensible Soccer sorozat szülőapja úgy döntött, hogy a *Codemasters*-szel (nekik is lehetne jobb dolguk, mondjuk, hogy az új Colin McRae Rally fejlesztésén munkálkodnak gőzerővel) és a *Kuju Entertainment*-tel (mint fejlesztő) közösen, hétévnyi hallgatás után, ismét életet lehelnek egy halott játéksorozatba – kár volt.

A *Sensible Soccer*-nek egyébként az idők folyamán elég sok átirata és folytatása látott napvilágot, kezdve az Amigás hőskorszaktól egészen a Playstation 1-es folytatásig (persze ezek között ott volt a sok 16 bites epizód, meg a PC-s reinkarnációk, sőt volt belőle Atari-s port is). Jómagam is legutóbb még PS1-en találkoztam a programmal, de túl nagy benyomást nem tett rám.

Maga a game elég silány, amatőr színvonalat képvisel, és ha nem tudnám, hogy a játék Codemasters fejlesztés, simán hihetné azt az ember, hogy egy rajongók által összekalapált, vasárnap délutánonként csiszolgatott, otthoni hobbi munkáról van szó.

A játékban egyébként néhány bajnokságot és egy rakat válogatott csapatot találhatunk, de egyikük sem a saját nevén szerepel, és Magyarország nemzeti válogatottja például nincs a DVD-n. A készítők ötletes módon oldották meg a licencek hiányának gondját, azaz lecserélték a játékosok eredeti nevéből a magánhangzókat, így lett például Drogba-ból Drigbe, vagy Klose-ból Klasi (ha jól emlékszem). De így legalább nem nehéz visszanevezni a játékosokat, mivel erre azért van lehetőség a Data Editorban.

Játszhatunk VB-t, különféle bajnokságot, vagy kupákat és tornákat is, amiket tetszés elnevezhetünk, belőhetünk, variálhatunk. Az mondjuk kifejezetten idegesítő az amúgy is dizájner után kajabáló menürendszerben, hogy a menüpontok közti lépkedéskor is jó pár másodpercet tölt a program, és ez leginkább a játék kifagyására emlékezetet.

A régi Sensible Soccer hagyományait követve a pályát nem oldalról látjuk, hanem fentről lefelé, és ezen állítani sem tudunk (én nem tudtam), ami elég zavaró lehet az egyszeri Pro Evo-n vagy FIFA-n nevelkedett generációnak. Nekem egyébként jobban tetszettek a régi SS játékok, ahol szintén nagyfejű játékosok szaladgáltak a gyepszőnyegen, viszont legalább nem erőltették ennyire a felnőttes arcberendezéseket, ami egyébként is csak ritkán és nagyvonalaikban emlékeztetnek valódi sportolók fejére.

A cel shading sem menti meg a játék grafikáját, amely komolytalan módon az amigás időket idézi. A kamerán nem lehet állítani, ezért madártávlatból látjuk, amint sok egyforma figura szaladgál a zöld műanyaghatású gyepen. A közönségre szót nem érdemes pazarolni, és az is furcsán hat, hogy a kapukon nincs háló (vagy nem látni őket, mivel gól esetén azért valamiben fennakadnak a labdák). Az irányítás kimerül három-négy funkciógombban (futás, passz, lövés, becsúszás), cselezni nem lehet, a labdát véletlenszerű sebességgel és irányba továbbítják a játékosok. A bírót és a partjelzőket szintén nem látni meccs közben, kivétel ez alól a szabálytalanságok utáni közjátékok. A játékosok reakciói kimerülnek az elhibázott lövések utáni fejfogásban. A gyatra nézőközönség morajlása, és a kommentátor teljes hiánya csak tovább ront az összképen, sokszor olyan síri a csend, mintha temetőben játszanánk. A meccsek előtt illetve az ellenfél cseréinél lehetőségünk van a felállás megváltoztatására, de ezen kívül nincs beleszólásunk a csapattaktikába, hiszen ahhoz már olyan mesterséges intelligencia rutinokat kellett volna írni, amik ezt végre is hajtják. Jó példa erre a beállítási lehetőségek is, amik szinte kimerülnek a különféle zörejek, és hangok erősségének bekalibrálásában.

Végtelenül egyszerű, primitív, rusnya, igénytelen programmal állunk szemben, de bizonyos országok titkosszolgálatai felhasználhatják majd, mint vizuális kínzóeszközt.

Csipi M Lee
Csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A Pro Evo-hoz képest biztos 1 pontos ez a játék, de nem vagyok meggyőződve róla, hogy minden esetben ennyire komolyan kell venni a dolgokat. Nekem nagyon tetszett a game, én 7-et adnék neki. Egyébiránt, mivel az elmúlt 35 évben nekem a labdarúgás totál kimaradt az életemből, most úgy döntöttem, továbbképzem magam, és megnéztem vagy hat meccset a VB-ről. Hát, azt kell mondjam, a magyar válogatottat még Togo is hülyére verte volna…

SENSIBLE SOCCER

CODE MASTERS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

PS2	1-4 játékos memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 játékos

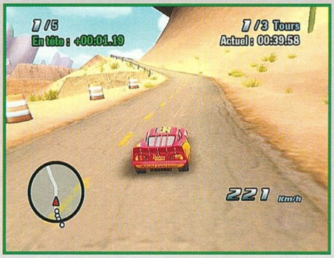
✔ talán elvakult SS fanatikusoknak multiban
✕ trágya az egész

XBOX PS2
1 pont

MIRE VÁRSZ? CARS!









LÓERŐT, EGÉSZSÉGET!

Hihetetlenül érdekes jószág az új Disney-Pixar produkció, a **Verdák**. Eltérően a két vállalat közös munkájának korábbi gyümölcseitől- (Némó, Hihetetlen család, stb.) a készítőknek olyan világot és azt benépesítő szereplőket sikerült alkotniuk, melyekkel az ember szinte egy pillanatig sem tud azonosulni. Beszélő autók, akik gondolkodnak, vélekednek és éreznek? Ugyan már, ennél talán még a Szappanok Klubja, a Csillárok Háborúja, de még a Kávéscsészék Közt elgondolás is kecsegtetőbb alap lett volna egy új animációs meséhez! De mégis, tegyük fel, hogy elfogadjuk az autóuniverzum létezésének jogosultságát, akkor is számtalan kérdés vetődik fel. Azt még csak értem, hogy hogyan döngetnek a verdák, de azt már nem, hogy hogyan döngetnek a verdák? Hogyan szaporodnak, hogyan születnek, hogyan növekednek és hogyan halnak meg? Miért van szükségük alvásra? Miért építenek házakat? Kiből lesz versenyautó, kiből luxuslimuzin, kiből haszongépjármű, kamion, vagy éppen játékautó, és főképpen: kiből és miért lesz gyorsvonat? S ha már elvétve akad is vonat, sőt repülő és „helikopátor" is, akkor miért nincsenek motorok vagy biciklik? Ők netán egy másik bolygón laknak csak azt még a verdák nem fedezték fel? Lehetne filózni hosszasan. Csak nem érdemes. A filmet megtekintve nem az merül fel a kezdetben gyanakvó, később teljesen feloldódó és kikapcsolódó mozilátogatóban, hogy ezt vajon miért kellett végigszenvednie, hanem az, hogy de jó hogy nem dőlt be a bugyuta kérdéseknek, és de jó, hogy megnézte. Érdemes alapul venni Krisz(576) példáját, aki szikáran, és tökösen, egy szál atlétában ment be a moziba és könnyekig hatódva, női blúzban jött ki a onnan! Ami durvább, hogy még az ultrahős fórumos Riddick avatarját is átcserélte a McQueenre, ez pedig nem csekélység egy ekkora konantól! Nem mellékes érv a film mellett az sem, hogy a szereplők egyszer sem gyújtanak rá olcsó nótára.

A Verdákban egy olyan világot képzelj el, amelyet kizárólag autók népesítenek be (illetve egy kevés egyéb jármű), ahol nemcsak az autóversenyzők, hanem a nézők, de még az autószerelők és a benzinkutasok is az utolsó emberig (akarom mondani verdáig) autóból vannak. A történet középpontjában Villám McQueen, az izgága és becsvágyó (és jókora jellemfejlődésre váró) ifjonc tekereg, kinek minden álma – egy valamirevaló sportkocsihoz méltóan – a Szelep Kupa elhódítása. A történetet nem ragozom, nyilván mindenki magától is kitalálja, hogy miután Villám csúfosan elbukja a versenyt, a nője elhagyja, alkoholista lesz, aztán öngyilkosságot követ el újszülött zabi*kerekével*. Bocsánat, hogy lelőttem a poénokat, de hát egy kocsikról szóló filmben csak kell lennie spoilernek!

A Cars nem meglepő módon egy roppant aranyos, kedves és szerethető mese, ahol nem történik az égvilágon semmi, kiszámíthatatlan, és szokás szerint az agy „meghatódás" és „ez az!" központját is kellő mennyiségű inger éri. Az sem lep meg senkit, hogy egy elviselhető színvonalú videojáték is készült a nyomán, mely inkább csak a film megtekintése után ajánlható. Ez saját tapasztalat, hiszen Radiator Springs, Lightning vagy Mater neve és sziluettje önmagában nem jelent semmit, egy egyszerű és száraz játékot látunk csupán. Ámde Kipufogó Fürdő, Villám vagy Cimbi, az már teljesen más! Amikor a szereplők régi jó barátokként köszönnek vissza a képernyőről, mindjárt élettel telik meg a szoba! Ki ne szeretne menni egy kört a szélsebes (vagy inkább villámgyors) McQueennel a Szelepért, ki ne szeretné Cimbivel a traktorokat heccelni, ki ne szeretne borsot törni Pista bá' (HATALMAS!) orra alá? Természetesen a játék ezek után is rendkívül egyszerű marad, de sokkal könnyebben farol.

FÉLRE VEZET?

Több szempontból is. Például a történet érthetetlen és sajnálatos okokból nem igazán követi a film eseményeit, ami jócskán levon a játék értékeiből. Az egész valahol a film befejezése után kezdődik, ám keverednek belé filmbeli események is. Kipufogó Fürdő immár régi fényében pompázik, az autóforgalom helyreállt, „vásárlók" is akadnak dögivel, Villám a városka megbecsült személygépkocsija lett. Valami mégsem stimmel, hiszen itt még csak egy zöldfülű kezdő, aki menet közben sajátítja el például a Doki féle hírös „jobbra menj, hogy balra menj" technikát, a nagy versenyekről pedig még pusztán álmodik. Jobban belegondolva történetnek nem is lehet nevezni az események láncolatát, hiszen csupán versenyzésből és minijátékok pörgetéséből áll az. Az alap jó, a hangulat érdekes módon sokszor a Gunra emlékeztet. Mondatja velem mindezt az erőteljes vadnyugat-feeling, az ezt nitrózó remek muzsikák és a „missziók" félig (itt: félig sem) kötetlen, GTA-szerű megvalósítása. Azaz a városban és környékén szabadon kocsizhat a kis Villám (ám voltaképpen semmi érdemlegeset nem tehet bónuszpöttyök gyűjtögetésén kívül, amit a főmenüben extrákra cserélhet be), „küldetést" azonban egyedül a térképen jelölt pontoknál vehet fel, többnyire versenyt. Legyen hegyi, sivatagi vagy városi, mindegyik mezei. Néha Villám, néha valaki más bőrében, néha duál néha tömeges formában, van roncs- és szörnyderbi is. Győzelmekért Trófea Pontok járnak, melyek ahhoz szükségesek, hogy a Szelep Kupa soron következő állomásán indulhassunk. Ez sajnos a játék leggyengébb részét képezi, csúnya és buta és a kerékcserés minijáték sem dobja fel. Némi fordulatszámot pörgetnek a játékba a miniküldik, csak nagyon kevés van belőlük. A legjobb az őrmester dzsippkommandója, és a kocsiványok éjszakai autópályás afférja, de jópofa a Seriff-féle bűnüldözés, és Cimbi-alapú rükverc móka, a traktorbosszantás még elmegy (a…), de az időre menő abroncsgyűjtögetés már benntragad a rajtnál, a képeslap gyűjtögetés meg kimondottan durrdefekt. Bár a játék nagyon rövid és nagyon könnyű – nincs energia, nincs élet, és kihívások nem jelentenek igazi kihívást – éppen a képeslapok megtalálása a legnagyobb nehézség, s épp emiatt nem végeztem 100%-ra. Megnyerés (talán épp ezért?) nem volt.

A játék dúskál az apróbb hibákban: szögletes, darabos, összetákolt táj, gázos textúrázás, átlógás, beakadás, önkényes kameraelforgás, továbbá egyes autók megtanultak úszni – a betonban. Verda film ide, verda film oda, nem vered a, nem vered a…

Benzincső: samatőr
(samu@576.hu)

MARTIN BELESZÓL!

Krisz női blúzban… hát ja, előjött a szenzitív oldala.

CARS

THQ

MÁS VERZIÓ: X360, GC, PSP, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 játékos, 16:9, memóriakártya 8mb (253 kb), analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 játékos, dd 5.1, 16:9

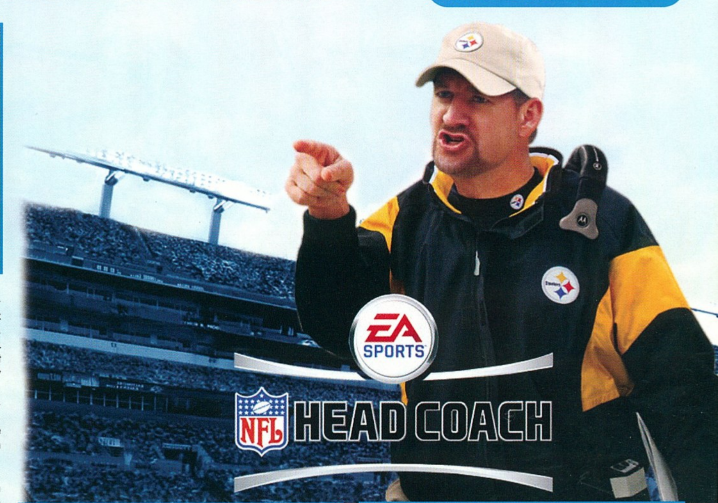
✔… fejedet a falba dühödben
×… farodat a földhöz örömödben

XBOX PS2

6.5 pont

MINDEN HÉTEN HÁBORÚ





Hát emberek, őszintén, én ilyen játékkal még nem nyomultam! De most komolyan, nem gondoltam volna, hogy az EA ilyen típusú menedzser játék kiadására adja a fejét, de hát biztos nagy volt a nyomás az amerikai játékosok és NFL rajongók részéről. Kíváncsian vágtam neki a tesztelésnek, és azt kell, hogy mondjam, kicsit meglepett, amit a game nyújtott. Hogy miért? Az hamarosan kiderül!

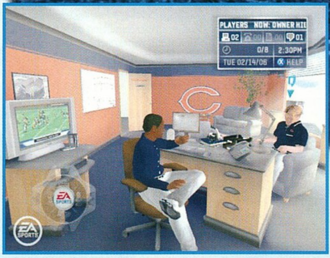
Gondolom az emberek nagyobbik része már látott amerikai focit, mivel most már Magyarországon is van rendszeresen közvetítés. Engem nagyon nem ragadott magával e sport szelleme, de persze nem is tartom rossz mókának. Nézzük mit tud nyújtani ezúttal nem egy játékos, hanem egy edző szemszögéből az NFL világa!

Nem is tudom mit mondjak a bevezető filmről – nekem tetszett. Másszunk kicsit bele a stuff belsejébe és nézzünk ott körül. Van módunk a neten nyomulni, kezdhetünk simán meccset, de ott van a karrier mód is, ami elég összetett. Mielőtt belevágnánk a kicsike boncolásába, még egy pár szó a menüről. A My Coach pont felel meg az Options-nek, csinálhatunk egy új edzőt is (New Coach), és ott vannak az extrák is. Végigböngészhetjük a készítők listáját, játékelőzetéseket is tettek a korongra, és a nagyobb győzelmek vagy vereségek utáni filmeket is meg lehet nézni, de csak akkor, ha már azt teljesítettünk bizonyos feltételeket (a szezonnyerő filmet pl. csak akkor tudjuk megnézni, ha már nyertünk egy bajnokságot). A sima játék kezdésénél csak csapatot kell választanunk és azt, hogy hazai pályán vagy idegenben nyomuljunk. Ha új karriert kezdünk, akkor előbb ki kell választani az edzőnk stílusát (támadó, védekező), aztán egy híradószerű film fogja bevezetni jöttünket. Ezek után választhatunk külsőt trénernek, adhatunk neki nevet (de alapból is generál a gép neki), a korát is változtathatjuk, és a támadási meg védekezési módszert is választhatunk. Ismét jön egy filmecske rólunk, és egy ismeretlen edzőnek mutat be, akiről még semmit sem lehet tudni. Izgi mi?

A játék következő felében az irodai dolgokkal fogunk foglalatoskodni, ami igényel egy kis angoltudást. Első feladatunk az álláskeresés lesz, ami olyanmódon történik, hogy bejelölünk egy nekünk tetsző csapatot, majd telefonon kell beszélnünk az elnökkel, és el kell mondani az elképzeléseinket. Szinte mindenről meg fog minket kérdezni, nekünk pedig lehetőségünk van több megadott válasz közül a legszimpatikusabbat kiválasztani és bemondani a tisztelt tulajdonosnak. A válaszok pozitív és negatív reakciót is kiválthatnak a leendő főnökünkből, de ha ügyesek vagyunk, teljes bizalommal fog hozzánk állni. Ha sikerül meggyőznünk, akkor tesz egy ajánlatot, ami vagy elfogadunk vagy nem. Ugyanis ha nem tetszik nekünk a szerződés (például túl sok időre akar keveset fizetni), akkor nézhetünk más csapat után is, de ha elfogadjuk, akkor arra az időre szerződés köt a clubhoz. A sikeres szerződtetés után az irodánkban egy részletesebb beszélgetés jön a főnökkel, majd következnek a csapat körüli teendők. Ez azt takarja, hogy amíg a pálya melletti munkánk el nem kezdődik, össze kell ütni egy ütős kis szakmai stábot, és egy jó taktikát. Ülésezni fogunk stáb többi tagjával, beszélgetni kell velük, és nem árt, ha úgy válaszolunk nekik, hogy a pozitív jel jelenjen meg a fejük fölött. Persze ki is lehet rúgni az akadékoskodó edzőket, de az elején lesz még elég más gondunk, és nem lesz arra időnk se pénzünk, hogy a helyükre rekordösszegért szerződtessünk új kollégát. Két edzőt mindenféleképpen kell a csapatba szervezni. Ki kell küldenünk megfigyelőt, és ha talál valakit, akkor a „páciens” megjelenik az irodánkban, és elkezdődhet a tárgyalás. Mindenki egy ajánlattal érkezik, hogy mennyi időre szeretne jönni és mennyiért, de ezt nem muszáj elfogadnunk, adhatunk neki mi is egy szerződési lehetőséget. (A spóroláshoz ez nem egy rossz módszer.) A játékosok leigazolásánál is ugyanez a helyzet (alkudni kell, mint a piacon). Az irodai munkánk során még változtathatunk edzők feladatai között, játékosaink posztjait adhatjuk meg, és támadási vagy védekezési formákat vehetünk fel.

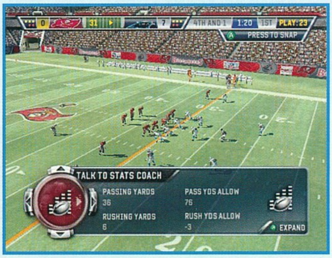
MARTIN BELESZÓL!

Azért ehhez is kell egy lelkiállapot, hogy az ember egy ilyen „nem igazán akciódús” játékkal szórakozzon naphosszat. Hisz olyan ez, mint egy munka...









Azért a pálya széli munkánkról sem szabad megfeledkezni. A mérkőzés folyamán lehetőségünk van a pályán lévő vagy a kispadon ülő játékosainkat bíztatni, motiválni, ekkor a gép jelzi, hogy az általunk elmondottak hogyan hatnak a csapat tagjaira. Minden egyes játékszituációnál taktikát kell választanunk. A rádión azért közlik, hogy mi lenne a célszerű, de a jobb és a ravaszabb edzők már oda se figyelnek semmire, csak azt erőltetik, amit ők gondolnak. Azt persze ki kell tapasztalni, hogy melyik taktika vezet eredményhez támadásban és védekezésben. A pályán lévő embereink mozgását egy kis ábra mutatja a manőver kitalálásánál. Csak bátran próbálkozzatok, vannak nagyon jó cselek!

A game külsejével grafikai szempontból semmi baj nincsen: ugyan nem tökéletes, de nem is átlagos, hanem inkább jó. Szerintem azért jobb ez a játék a legtöbb hasonló sportmenedzseres cuccnál, mert ebben a sportágban tud a legtöbbet beleszólni az edző a meccsbe. Nem azt mondom, hogy a fociedzős játékok rosszak, csak ott nincs ennyi lehetőséged belekeverni a game-be. Itt szinte minden fél percben van edzői feladatod. Ez jó! Hiszen azért játszol ezzel a programmal, hogy menedzselhess, nem? Ami negatívum szerintem, hogy aki nem szereti az NFL-t, az tuti nem tud majd rákattanni erre a progira. Egy bizonyos idő után kezd monotonná válni a folyamatos meccselés, és az előbb említett sok beleszólási lehetőség inkább nyűggé válik. Szerintem a **NFL Head Coach** egy elég tartalmas anyag, de kitartónak és rajongónak kell lenned, hogy sokáig nyomathasd.

Balu

NFL HEAD COACH

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 játékos, 2 online memóriakártya 8 mb (2823 kb) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos, 2 online, dd 5.1

✔ tényleg te irányítasz mindent
✕ ez egy idő után monoton lehet

XBOX PS2
7 pont

PUSZTÍTÁS SZIMFÓNIÁJA



A roncsderbi játékok szinte egyidősek a Playstationnel, hiszen anno az első Játékállomás megjelenésekor a nyitócímek között volt a mára már kultikussá vált Destruction Derby sorozat első darabja is (no persze nem a széria vált kultikussá, csak az első két része). Szerintem, aki a gép megjelenésekor a kosarába pakolta ezt a címet, egészen biztos vagyok benne, hogy mind a mai napig emlékszik a játék nyújtotta kellemes órákra, majd a folytatásában – a Destruction Derby 2-ben – a megszámlálhatatlanul sok ellenfél miatt szinte teljesíthetetlen pályákra, és a hatalmas partikra, ahol az arénás pályákon az volt a tét, hogy ki bírja tovább (az egy perc már master rang volt). Baba kis játék volt mindkettő, és mi akkoriban, még kezdő Playstationösként nagyon rácsodálkoztunk a hatalmas ütközésekre, borulásokra, és legfőképp a darabjaira hulló gépjármű-alkalmatosságokra. Persze akkoriban a SNES után mi mindenre rácsodálkoztunk, Tekken, Ridge Racer, Resident Evil, Final Fantasy VII, szóval egy folyamatos öröm volt az életünk. Ha alkalmatok van rá, és annak idején kimaradtak, mindenképp nézzétek meg eme stuffokat: bár annyira tetszeni talán nem fognak, mint a mostaniak, de mindenképp egy érdekes élménnyel lesztek gazdagabbak. Aztán a Destruction Derby sorozat szépen önmagába fulladt, és az első két rész után az elvárások növekedésével párhuzamosan esett ki a játékosok kegyeiből. A legutolsó PS2-es rész – a Destruction Derby Arenas-t – például már annyira gány volt, meg annyira az online multira volt kihegyezve, hogy már nem is teszteltük a Konzolban.

De nem is baj, hiszen időközben számtalan életképes, vagy lassan hamvába haló trónkövetelő jelent meg a színen. Nem is olyan rég még a patinás Test Drive széria is valami hasonlóval próbálkozott – ha már hagyományos autós gamet nem tudtak legyártani –, és ilyen volt a tavaly megjelent Flatout is. A Flatout nem lett széles körben elismert játék, hiszen az erőszakos promóciónak köszönhetően az emberek inkábba soron következő Need for Speed epizódra gerjedtek rá, vagy ép a Burnout valamely epizódjára tekeredtek fel, de ettől még nem kell temetni a Flatoutot, a maga nemében egész király kis játék volt, ötvözve a tradicionális roncsderbi és a hagyományos autóversenyek tulajdonságait, megspékelve egészen érdekes, bár hamar megunható mini-játékokkal. Jómagam ugyan nem lettem a játék rajongója, de ettől függetlenül eljátszogattam néhány órát vele, már csak azért is, hiszen nem láttam még olyan progit, amiben a sofőrt ki lehetett repíteni a cockpitből!

Ezzel el is érkeztünk jelen teszt tárgyához, a **Flatout 2**-höz, hiszen a játék a napokban épp a lapzárta előtt jelent meg, kihasználva a nyári uborkaszezont, hogy talán ezúttal valamivel nagyobb vásárlóréteghez jusson el. Mint azt már olvashattátok a múlt havi számban, a Flatoutot fejlesztő *Bugbear* járt utat járatlanért el nem hagyott, vagyis ismételten azt kapjuk, amit korábban, csak mindenből egy kicsit jobbat, egy kicsit nagyobbat, egy kicsit többet.

Profilunk elkészítése után hamar rá kell jönnünk, hogy a Flatout új része leginkább a Burnout szériába merítette a nagykanalát, hiszen nem csak a bevezetés, de még a menürendszer és a játékmenet felépítése is sokban hajaz a Burnoutban látottakra. Ez egyébként egyáltalán nem gond, ha egy normális játék eladásához az kell, hogy a gémerek úgy beszéljenek a Flatout 2-ről, mint az a játék, ami olyan mint a Burnout – hát legyen, ez szerintem simán bevállalható…

Mivel érdemeleges dolgot nem találunk a beállítási lehetőségek között, így az egyjátékos módon kívül talán azt érdemes megemlíteni, hogy az extrák között találunk egy videót arról, hogy miként is kezdték tervezni a játékot (végre nem köcsög vázlatrajzok között kell váltogatnunk, hanem tényleg egy kis klippel leptek meg a Bugbeares srácok), és hogy multiban nem csak online nyomható a game, hanem akár osztott képernyőn is. Ja, és lehet csíteket is aktiválni, és mivel a játék lapzárta előtt jött, én nem voltam rest bepötyögni a lóvé, meg a mindent megnyitó kódot sem…

Az egyjátékos szekció jó néhány ígéretes játékmódot csap az arcunkba, amiből is a leghosszabbnak és legtartalmasabbnak a karrier mód látszik, ahol is a semmiből kell magunkat felküzdeni a városi nagykutyák közé, hiszen ha még nem mondtam volna, a Flatout 2 három különféle játékstílust is önmagában hordoz. Roncsderbizhetünk, autóversenyezhetünk, és végül a képzeletbeli hierarchia legmagasabb fokára lépve a nagyvárosi illegális autóversenyek légkörébe is belekóstolhatunk. Az előrelépéshez persze versenyezni kell, és még többet versenyezni, aztán már nem árt, ha meg is nyerjük azokat a versenyeket. A számlánkra ily módon befutott pénzmagból pedig új autókra és különféle tuningokra tehetünk szert, az erre kialakított és Car Shop meg Tuning névre keresztelt menüpontoknál. A játékban szereplő verdák is ebbe a három kategóriába sorolhatóak, és bár a game-ben nincsenek licencelt járgányok, azért jó néhány közülük kísértetiesen hasonlít egyes, a valóságban is létező autómárkák típusaira. A karriermód egy része is a Burnout szériát koppintja, azaz ahhoz, hogy az új Events-eket megnyissuk, mindig teljesíteni kell a már meglévőket, így aztán haladva előre egyre több és több unlockolt versenyre nevezhetünk be.

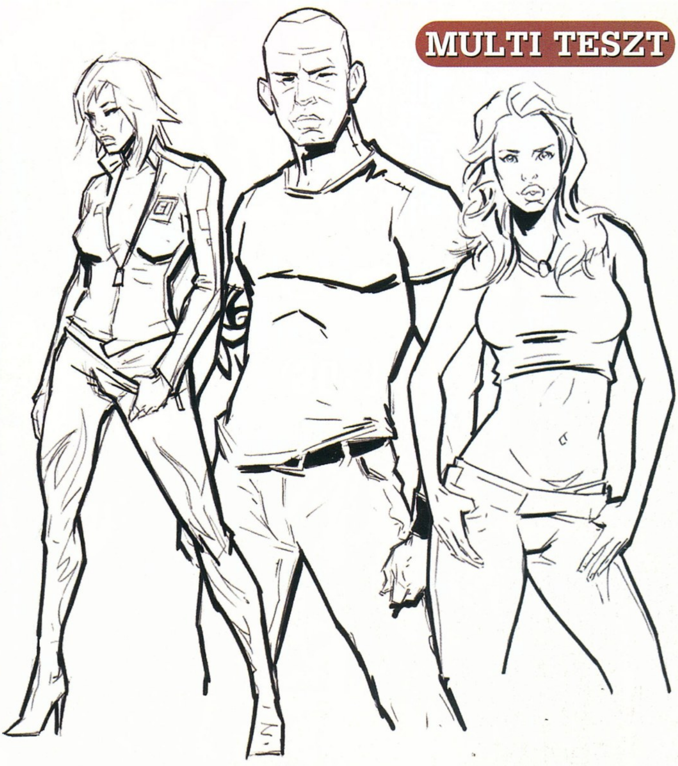












Leginkább a karrierünknél kapnak fontos szerepet a gépi játékosok is, akikkel általában töltőképernyőn ismerkedhetünk meg (hét-nyolc figura van a játékban), és néha személyes konfrontációba is keveredhetünk velük.

Akik mondjuk nem vágynak ilyen hosszan tartó élvezetekre, azoknak készültek az egyszeri menetek. Mehetünk egyszeri versenyt, Events-et (speciális pályákon), roncsderbit, vagy kipróbálhatjuk a tizenkét Wacky Stuntot, vagyis őrült mutatvány is. Ezekben a speckó öngyilkosságokban volt már részünk az előző Flatoutban is, most azonban ezeknek a számát is megduplázták – igaz, a tizenkét stuntból néhánnyal már az előző részben is találkozhattunk. A mutatványok mind arra az egyszerű metódusra épülnek, hogy a felgyorsult járgányból egy hatalmas fékezés (illetve kilövés – R1) után a verdát vezető fickót kilőve különféle célpontokat találjunk el. Így aztán játszhatunk a legmagasabb ugrás címéért, bowlingozhatunk (a kocsiból kirepülő palival tekebábukat kell lerombolni), nyomhatunk műlesiklást (egy hatalmas lejtő után kell kilőni szerencsétlent), vagy kipróbálhatjuk a curling és a „toronyugrás" egyik brutális formáját is. Ha finom, ropogósra sült figurákban akarunk gyönyörködni, kipróbálhatjuk a tüzes karikás stuntot, vagy itt a nagy kedvencem, a Field Goal, amiben az amerikai foci büntetőrúgásához hasonlóan a védők felett kell az Y alakú kapuba passzolnunk a kiscsákót. Akik viszont csak az európai fociért rajonganak – gyanítom ti vagytok többen –, nekik ott a Soccer, ahol a sorfalat és a mozgó kapust kicselezve kell a hálóba juttatni a labdát, ami jelen esetben a fickónk, aki a verdát vezeti. Ezen kívül darts-ozhatunk, kosárlabdázhatunk, pókerezhetünk is. Nem mondom persze, hogy egyik vagy másik mutatvány már nem halt meg születése pillanatában, vagy hogy napokat fogunk eltölteni egy-egy hosszabb ugrás összehozásával, de kellemes perceket mindenképp szereznek majd. Ha másért nem, már csak szerencsétlen rongybaba fizikájú fickó miatt is, aki a leglehetetlenebb, legkicsavartabb testhelyzetekben tud földet érni, a filmek jellegzetes „szétplaccsanós" hanghatásával. Két dolgot viszont még mindenképp megjegyeznék: az egyik, hogy ezek a mutatványok időközönként a karriermódban is visszaköszönnek, és hogy a sofőr kilövése után a levegőben még a digitális iránygombokkal megpróbálhatunk trükközgetni is, extra pontszámokért.

Pályákból és autókból is kellően sokat számolhatunk meg a játékban, mondjuk a pályák egy része elég megtévesztő, mert ha jól figyeltem meg, hasonlóan a Burnouthoz, itt is alternatív útvonalak megnyitásával növelték a helyszínek darabszámát. Az autók tuningolhatóak, és jónéhány alaptulajdonságuk növelhető egyes alkatrészekkel, amire még a vásárlás előtt felhívja a játék a figyelmünket (valamiért nekem erről a Star Wars Pod Racer ugrott be, ott volt hasonló rendszerben megalkotva a tápolós rész).

A játék grafikája baromi jó! Nem Gran Turisnmo, mivel a fotorealisztikus helyszínek helyett itt mindenről egy kicsit a „rajzolt grafika" kifejezés jut ez ember eszébe, de ettől még kiváló. Gyors a game, elég hosszúak a pályák, számtalan rövidítés, levágás, elágazás tarkítja a futamokat (csak meg kel találni őket), és szinte minden széttörhető, berobbanható. Minden pályán megszámolhatatlanul sok objektum roncsolható szét, helyszíntől függően ez lehet traktor, vagy benzinkút hatalmas robbanással, és minden egyéb, ami csak az utakon, illetve mellettük megtalálható (épületek, táblák, hordók, tényleg elképesztő a változatosság – van, hogy hegyomlás nehezíti a továbbjutást), és mellékesen a kijelölt nyomvonalról le is térhetünk, és valamennyire el is kószálhatunk. Nekem egyébként legjobban vidéki pályák tetszettek, az aratásra kész búzamező, vagy az őszi színes kavalkádban pompázó erdő volt a nagy kedvencem, a városi pályák már annyira nem jöttek be, de ez csak ízlés dolga, mert azok is korrektül összerakott stage-ek. Ami viszont szerintem kiemelkedő, az a kocsik modelljei, nagyon éles és részletes az autók textúrázása, és rommá is lehet törni őket. Igaz nehezebb őket az úton tartani, mint a Burnoutban – hiszen ott a fal szinte mindig a helyes irányba terelt minket. Itt ilyesmi nem tapasztalható, az autók különböző módon irányíthatóak (ezzel némi realisztikus jelleget kap a játék): van, amelyik jobban csúszkál, van, amelyik kiteszi a farát, és vannak persze – jó borsos áron – a kezes bárányok is. Hogy érdemes-e egymást lökdösni verseny közben, az egy jó kérdés, egyrészt ezt külön díjazza a játék (lehetünk akár Blast Masterek is), és a Burnouthoz hasonlóan itt is csillagokra megy a buli, viszont mintha az ellenfelek jobban ki tudnának tolni velünk, mint mi velük. Van viszont lehetőség nitrózásra, és a nitro csíkunk feltöltésére is (például ugratásokkal). Az irányítás tehát közepes.

A benzinfalók motorhangjai elég meggyőzőek, nem úgy viszont a tracklista, ahol egy Rob Zombie-t szerintem mindenki felismer, és van néhány a késői Faith No More-t idéző dalocska, a Megadeth – Symphony of Desctructionjenek szikár riffjei pedig még a mai napig is megmozgatják az ember nyakát (a régi headbangelős időket idézi), de ezen kívül semmi értékelendőt nem hallhatunk, csak kipukkadt punk rockot és még annál gyengébb rotyogást. Nézzük is a negatívumokat. A Burnout egyelőre még minden tekintetben jobb, a Flatoutban a versenynek valamivel unalmasabbak, és kisebb sebességnél is nagyobb odafigyelést követelnek, köszönhetően a kissé túl realisztikus irányításnak. A törések sem annyira látványosak, s bár elmenthetjük a visszajátszásokat, de hiányzik a stuffból az a kis plusz, ami a Burnoutot naggyá tette. Tölthetne a játék kevesebbet is (mindig megakad néhány pillanatra a menükben), és a roncsderbis részeknél keveselltem a nyolc résztvevőt: ha már Playstationön is lehetséges volt, hogy akár harminc autó is egymásnak vesse magát (mint például a már említett Destruction Derby 2-ben), ezt itt is megoldhatták volna.

A Flatout 2 ettől függetlenül sokkal jobban sikerült, mint az előző rész, és sok középkategóriás autóversenyt lever a tartalmával és a kinézetével egyaránt, de még mindig egy jó vastag paraszthajszál választja el attól, hogy igazi klasszikus váljon belőle. Ettől függetlenül, vagy tán épp a hasonlóságok miatt a Burnout rajongók bátran beruházhatnak rá, és aki nem akar a Gran Turismo féle mélységekben lent ragadni, csak egy jó fajta kis autós ökörködésre vágyik – amiben végre nem csak éjszakai neonfényes utcákon száguldozó dudák agyonmatricázott autói szaladgálnak – bepróbálkozhat a Flatout 2-vel. Ha nem jött be a cucc, még mindig szórakozhatsz a szélvédőn átrepülő, magát összezúzó sofőrön, vagy léggitározhatsz egyet a Megadeth-re....

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Számomra ez a játék a nyár legkellemesebb meglepetése. Mindenképpen jó vételnek tartom, hosszú távú szórakozást nyújt! Olyan bulista izé... Kint piruljanak a kolbászok a grillen, a csajok fröcsizzék egymást a medencében, ti meg bent a hős szobában száguldozzatok! Törölközö viszont mindig legyen nálatok!

FLATOUT 2

VIVENDI GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

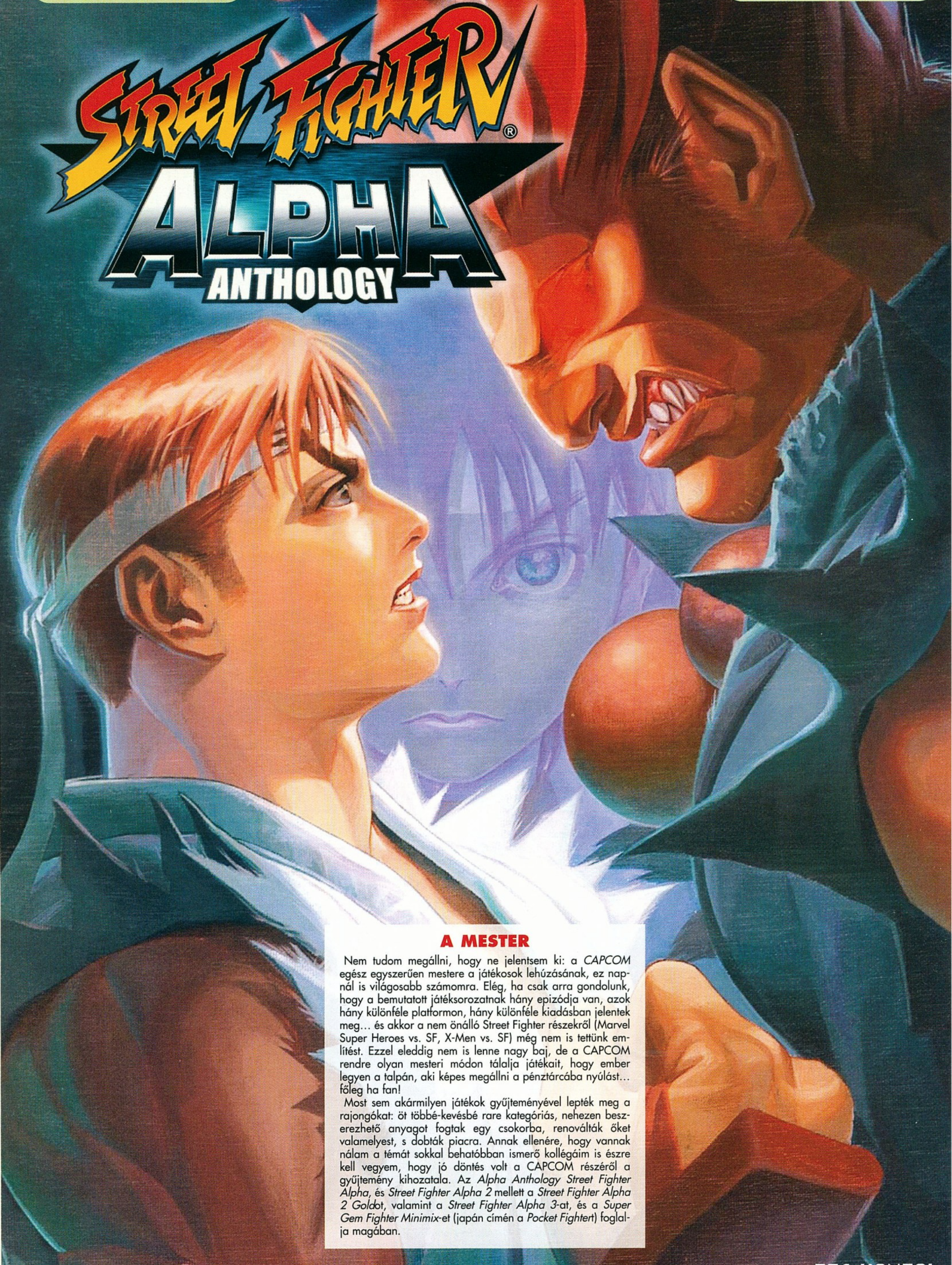
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2	1-2 játékos, 4 online memóriakártya 8 mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-8 játékos, 4 online

✓ egész jó is burnout klón, és néhány tekintetben még több is annál
× valami kis plusz még mindig hiányzik belőle

XBOX PS2

8 pont

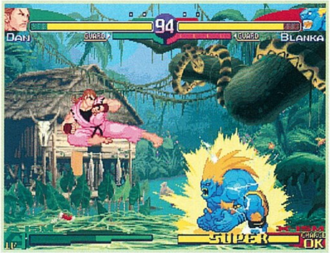


A MESTER

Nem tudom megállni, hogy ne jelentsem ki: a *CAPCOM* egész egyszerűen mestere a játékosok lehúzásának, ez napnál is világosabb számomra. Elég, ha csak arra gondolunk, hogy a bemutatott játéksorozatnak hány epizódja van, azok hány különféle platformon, hány különféle kiadásban jelentek meg… és akkor a nem önálló Street Fighter részekről (Marvel Super Heroes vs. SF, X-Men vs. SF) még nem is tettünk említést. Ezzel eleddig nem is lenne nagy baj, de a CAPCOM rendre olyan mesteri módon tálalja játékait, hogy ember legyen a talpán, aki képes megállni a pénztárcába nyúlást… főleg ha fan!

Most sem akármilyen játékok gyűjteményével lepték meg a rajongókat: öt többé-kevésbé rare kategóriás, nehezen beszerezhető anyagot fogtak egy csokorba, renoválták őket valamelyest, s dobták piacra. Annak ellenére, hogy vannak nálam a témát sokkal behatóbban ismerő kollégáim is észre kell vegyem, hogy jó döntés volt a CAPCOM részéről a gyűjtemény kihozatala. Az *Alpha Anthology Street Fighter Alpha*, és *Street Fighter Alpha 2* mellett a *Street Fighter Alpha 2 Gold*ot, valamint a *Street Fighter Alpha 3*-at, és a *Super Gem Fighter Minimix*-et (japán címén a *Pocket Fighter*t) foglalja magában.









A CSOKOR MAGA

Az Alpha eredetijéről annyit érdemes tudni, hogy a korábbi részekhez képest majdhogynem eget rengető fejlődésen ment keresztül. A legszembetűnőbb változás a grafikai elemeket érintette: a régebbi epizódokat jellemző old-school módon pixelezett 2D sprite-okat kézzel rajzolt, színesebb, világosabb anime-cel stílusú elemek váltották fel. Érdemes még megemlíteni a kidolgozottabb háttereket és a folyamatos, akadás mentes animációt is, mely úgymond „naggyá tette" ezt a részt. A *Street Fighter Alpha 2 Gold*ot új mozdulatai, új játékmódjai és új karaktere (Evil Ryu) tette formabontóvá. A *Street Fighter Alpha 3* megint csak a családfa kibontásáról (Guile, Charlie), és az új, valamint a *Street Fighter II*-ből átemelt karakterekről híresült el leginkább (Juliról, Karinról, Juniról, a Bruce Lee-utánzat Fei Longról, Dee Jay-ról, T. Hawk-ról, végül a Final Fightos Cody Travers-ről). Érdemes ezen felül megemlíteni, hogy a Playstation, és Saturn (valamint a kései-Dreamcast) házi felhasználásra szánt portok a sorozat történetében első ízben mutattak fel többlettartalmat az eredeti arcade verziókhoz képest. A DC portban egyébként az összes, a PS és Saturn portban benne lévő, valamint unlockolható karakter alapban választható volt, nem véletlenül ebből készült a *Street Fighter Zero 3 Upper*, azaz a Naomi arcade port. Na ja. Még valami ezen epizóddal kapcsolatosan: az "ISM" kombó-játékrendszer valamennyi, egyébként külön külön máshol is megjelenő elemét (X (vagy japánban Z)-ISM: super combo, A-ISM: multiple combo, V-ISM: custom combo) tartalmazza. *A Super Gem Fighter Minimix* érdekessége leginkább az ultratorz karakterekben rejlik, eléggé vicces cuccról van szó, így külön felhívnám rá a szíves figyelmeteket. Amúgy hogy nekem melyik rész tetszik a legjobban, az könnyen leszűrhető a recenzió vonatkozó részének terjedelméből...

MARTIN BELESZÓL!

Megint egy retro gyűjtemény, amelyre olyan magas pontszámot adtunk, amit megérdemel, amely komoly értéket hordoz, és amelyet mindenkinek ki kéne próbálni azért, hogy tiszta legyen, honnan indultunk, és milyen szelek fújtak akkor a verekedős játékok planétáján, amikor még nem volt Tekken és nem volt SoulCalibur. Kérdés, hogy érdekel-e ez még egyáltalán valakit?

EXTRA

Okés, röviden vegyük szemügyre azt is, hogy miben különbözik, avagy miben nyújt többet a gyűjtemény a korábbi részekhez és gyűjteményes kiadásokhoz képest. Először is a töltési időkkel elégedettek lehetünk: érezhető, hogy Playstation 2 optimalizált kiadásról van szó. Aztán a képfrissítés stabil, elvétve sem találkozunk behúzással, ricegéssel, framerate gondokkal. Szomorú egyébként, hogy ilyen erőgépek esetén is meg kell említenünk ezt, hiszen a stílusbeli játékoknak ezen a generáción már eszméletlen FPS-sel kellene (stablian!) futniuk. Mondjuk ez fut is, szóval panaszra igazándiból nem lehet okunk. Számunkra nem feltétlen mérvadó, inkább csak érdekességként említeném meg, hogy egyes források szerint a HDD-re másolt verzió töltési ideje szinte nem is kézzelfogható. A hangok és zenék is a port profi mivoltát támasztják alá, a dinamikus és kristálytiszta zenék és hanghatások végig konstans jellemzői a programnak. Technikai szempontból is nyugodtan kijelenthetem tehát, hogy nem egy összedobott cumóról, hanem valódi, gyűjteménybe illő darabról van szó!

NEM IS ANNYIRA LEHÚZÁS

A játék d-paddal történő irányításának köszönhető – gondolom sokak számára ismerős – ujjbegy-környéki vízhólyagok keletkezésének elkerülése végett (és persze csakis ezért) külön speckó arcade sticket is vásárolhat a programhoz a kedves játékos. Ha jobban belegondolok azonban nincs különösebb okunk sírásra: nem elég, hogy igen ízletes, ritka, ezáltal ténylég nehezen hozzáférhető anyagok kerültek csokorba gyűjtésre, de a port is tisztességes. SF gyorsabb talán sose' volt (azt azért ne felejtsük lesz X360-on is!), a grafika faja (az élesség és egyéb arcade vizuális filtereket nem is említettem!), a töltési idők pedig rövidek. Online mód nincs, ellenpólusként viszont extra artwork galériát találhatunk. Izmos kis válogatás tehát az *Alpha Anthology*!

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

CAPCOM

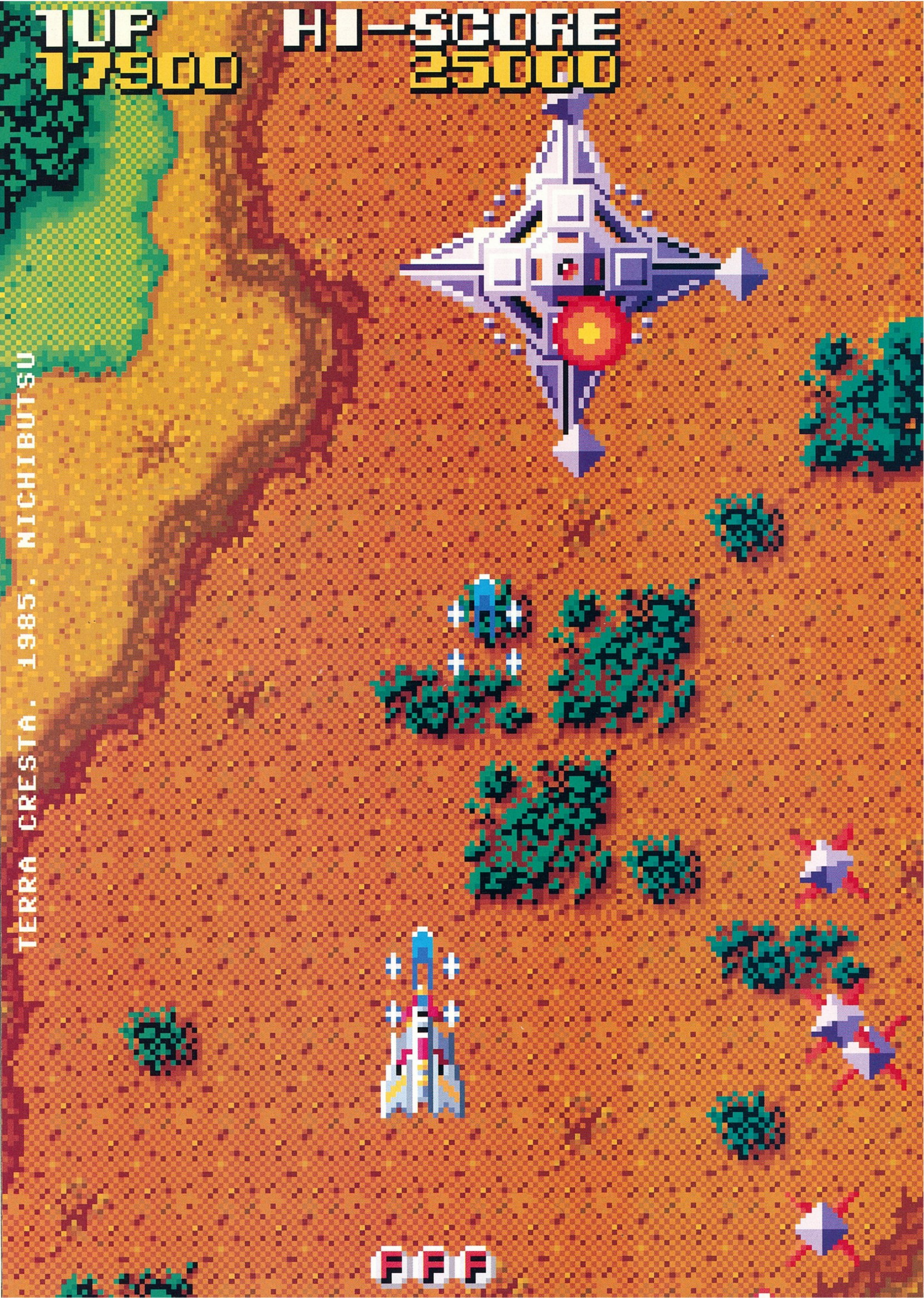
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ ps2-optimalizált ritkaságok egy csokorban
× online hiánya, valahol azért mesteri lehúzás

8 pont



TERRA CRESTA, 1985, NICHIBUTSU







Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Fél évvel ezelőtt, a karácsonyi piacra nagy dirrel-dúrral és csinnadrattával érkezett meg az első valóban háromdimenziós handheld Grand Theft Auto kivetülés. A **Liberty City Stories** roppant igényes, élvezetes és hosszan tartó kikapcsolódást nyújtott a rajongóknak, tovább növelve ezzel a sorozat ázsióját. Kevesebb vizet zavart viszont, mint a sorozat előző epizódja, a nude patchétől hírhedté vált San Andreas, pedig a Szabadság városának utcáin is derékig gázolhattunk a vérben és a különféle szexuális perverziókban. Na persze – mindenféle erőszakos reklámfogás, táblázatok és grafikonok arcunkba tolása ellenére – kevesebb vizet kavart fel maga a platformot nyújtó gép is, és bár a Sony erőteljesen tagadja, de a PSP egyelőre messze van még az átütő sikertörténettől; ami hatványozottan igaz a játékok eladására is. Még az olyan nagy címek is, mint tesztünk alanya, jóval az elvárt kvóta alatt teljesítettek, így aztán, ami tavaly még elképzelhetetlen lett volna, ma már kézzelfogható valóság: financiális okokból ugyan, de megtörtént a játék portolása, így idén júliustól már nem csak a PSP tulajdonosok kiváltsága Liberty City utcáin a robogózás, hanem a PS2 tulajok is rátehették kapzsi mancsukat a saját példányukra, hiszen megérkezett végre a kettes számú játékállomásra is a game.

A *Rockstar*nál nem hülyék dolgoznak, így könnyen kiszámíthatták, hogy a PS2-es portból miféle extra profit folyik majd be a bankszámlájukra, ezt idáig is tudtuk, de az viszont kicsit elkeserítő, hogy az ez idáig maximalizmusáról, és profizmusáról híres cég ezúttal megpróbálja kiszúrni a szemünket egy közepes minőségű átirattal. Ami ugyanis kitűnően teljesített kézi konzolon, már egyáltalán nem mutat olyan fényesen a nagy képernyőkön.

Ez a negatív kritika persze csak a játék külalakját érinti, a belső tartalom egy az egyben lett áthozva PS2-re a kistesóról, tehát minden rajongó megnyugodhat, hogy tartalmilag a konverzión nem eset csorba, és megtalálják benne mindazt, amit a PSP verzió tartalmazott. Hogy többet is találhatnak-e az éles szeműek, jelen pillanatban nem állíthatom biztosan, hiszen csak a játék egyharmadánál tartok, elképzelhető, hogy némi extra tartalommal bírhat a PS2-es változat, esetlegesen bekerülhettek a korábban a fejlesztési határidő szűkössége miatt kimaradt légi járművek, de nem szeretném felesleges borzolni az idegeiteket, ami biztos, jelen állás szerint a tracklistán kívül egyelőre semmi változásról nem számolhatok be.

A játékban – akárcsak a PSP verzióban – Tony Ciprianit irányítva kell magunk alá gyűrni a rivális maffia szervezeteket, ehhez akár a saját anyánkon is át kell gázolnunk, aki pedig a bővebb sztorira is kíváncsi, az lapozza fel a januári számunkat, a PSP-s tesztből részletesebben is informálódhat, és ott a mellékletben találja a játék első felének végigjátszását is, ami remekül alkalmazható a PS2-es változatnál is.

A GTA játékokra oly jellemző szabad játékmenettel pörgethetjük a sztorit, vagy akár el is merülhetünk a mellék-küldetések tömkelegében, amiből akad bőven, hiszen mindet megtaláljuk, ami a hordozható masinán is elérhető volt, a felsorolás véges lenne ugyan, de nagyon hosszú.

Mint azt már a teszt elején is mondottam, egyedül a grafikai megjelenítésbe köthetünk bele. Akik anno játszottak a GTA3-mal, jól tudják, hogy a sorozat legsötétebb, legkoszlotabb része játszódott Liberty-ben. Ez most megdőlni látszik, mivel a LCS még erre is rátesz egy lapáttal, sajnos. A készítők ugyanis csapnivaló átiratot hoztak tető alá – vajon az idő rövidsége miatt? –, a grafika még a GTA3-hoz képest is visszalépés (direkt beraktam azt a DVD-t is a gépbe), az objektumok elnagyoltak, kisfelbontású textúrákat kaptak, és a környezeti elemek minden egyes része érthetetlen módon túl sötét, amin még a fényerő szabályzó maximumra állítása sem segít. Akinek van rá lehetősége, tegye be egymás után (vagy mellé) a két játékot, látni fogja a különbséget. A figurák kidolgozottsága is elmarad San Andreas-ban látottakhoz képest, a dialógusok és közjátékok pedig összenyomorított szélesvásznú képen futnak. Kritika illeti még a Rockstart a tracklista összeválogatásáért is, ezúttal nem túl meggyőző a felhozatal, bár némely távol-keleti (indiai?) muzsika azért mindent ver.





Ez persze csak az érem karcosabbik oldala. Ha ezen túltettük magunkat, a játék bőven kárpótol minket a tartalmával, és egyéb pozitívumokról is beszámolhatok. Az irányítás például sokkal használhatóbb PS2-ön, köszönhetően a kontrolleren található két analóg karnak, és ha jól emlékszem ez az első olyan GTA, amiben menet közben is lehetséges a fegyverek közötti szelektálás. A forgalom is sűrűbb, mint PSP-n, nem csak járművekből akad több az utcákon, de gyalogosból is tetemesebb mennyiség kolbászol a vérosban. A szinkronszínészek is remek teljesítményt nyújtanak (már az eredetiben game-ben is), és nekem a játék sztorija is nagyon bejött (ehh, még mindig bejön), kicsit (nagyon) Keresztapás feeling lengi körül, példának okáért, akár felhozhatnám a sikeres küldetések utáni mjuzikot is, ami szintén a régi maffiás filmeket idézi.

Bár grafikailag nagyon remegő lábakon áll a játék, a mérleg másik serpenyőjében található tartalmi rész röhögve elviszi a vállán a megjelenítés gyengeségét, és mindent összevetve, egy hamisítatlan GTA stuffot kapunk kézhez, ami végeredményben igen meggyőző, és nem fog csalódást okozni a rajongóknak. Magánvélemény ugyan, de leírom: személy szerint egyébként is inkább kultiválom az ágyban döglés + nagyképernyős játékot, mint azt, amikor egy mini kijelző fölé a görnyedve kell játszani. Egy szóval, zsír sztori, tartalmas belső, hosszan tartó élvezet, csak a külalakba köthetünk bele, de mint a mondás is tartja: *a szépség nem minden...*

A Császár
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A teszt elolvasása után eszembe jutott az a bizonyos mondás, amit a rossznyelvek szerint a csúnya emberek találtak ki maguknak, hogy ugye az igazi szépség belülről fakad... de akkor miért akar mindenki szép ember lenni?

GTA: LIBERTY CITY STORIES

ROCKSTAR

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, 16:9
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ tartalom, igazi GTA hangulat, baba sztori
× külalak

8 pont

E3 csecsebecse nyereményjáték

Idén is, mint minden évben, összegyűjtöttük az összes izgalmas elajándékozható E3 csecsebecsét, amit szerkesztőségünkben találtunk, és készítettünk nektek **tíz** hatalmas csomagot. Ajándékaink között megtaláltok mindent, ami a képeken látható, plusz még egy csomó más cuccot: pólókat, baseball-sapkát, Killzone-dobozt, FIFA-esőkabátot, kulcs- és telefontartókat, demólemezeket.

Ha meg akarod nyerni csomagjaink egyikét, mi is kérünk valamit cserébe! Küldd be nekünk saját tervezésű „E3 2006” 576 Konzol címlapodat! Munkád lehet festmény, rajz, fotó, számítógépes grafika, montázs, illetve bármilyen más formátumú alkotás – teljesen rád bízzuk a dolgot!

A címlapterveket levélben, emailben, vagy csomagban várjuk a jól ismert címeink egyikére:

576konzol@576.hu
1329 Budapest, Pf.: 24.

Beküldési határidő:
2006. augusztus 20.

A nyertesek nevét következő, szeptemberi számunkban közöljük.



AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Az 576 Konzol jelenlegi számától kezdve egy új, terveink szerint egyre bővülő vásárlási akcióval szeretnénk kedveskedni hűséges olvasóinknak.

Mostantól kezdve tehát egy kivágható vásárlási utalványt találtok majd a magazinban.

Ezt a jobb oldalon található, zöld hátterű szelvényt 1000 forint értékben, az 576 Shopokban tudjátok beváltani, mégpedig a havonta bemutatott, megadott termékek vásárlásakor.

- Csak eredeti, magazinból kivágott szelvényt fogadunk el.
- Ajánlatunk csak a készletek erejéig tart.
- A szelvény csak az általunk megadott termékekhez érvényes.
- Egy termék vásárlásakor kizárólag egy szelvény használható fel.
- A szelvény kivágás után az újság tartalmát nem károsítja.

Akciós vásárlási utalványod csak abban az esetben érvényes, ha neved és címed megadásával kitöltöd a szelvény regisztrációs részét. Év végén vásárlóink között értékes nyereményeket sorsolunk ki!

AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ » AKCIÓ

Itt vágd el!

Vásárlási utalvány

Beváltható bármely 576 Shopban, 2006. augusztus 30-ig vagy amíg a készlet tart!

Ezen utalvány kizárólag az itt látható termékek vásárlásához használható fel.



Eredeti ár: 3999,-
Szelvénnyel: 2999,-



Eredeti ár: 3999,-
Szelvénnyel: 2999,-



Eredeti ár: 3999,-
Szelvénnyel: 2999,-



Eredeti ár: 5999,-
Szelvénnyel: 4999,-



Eredeti ár: 3999,-
Szelvénnyel: 2999,-

Itt vágd el!

Név

....

....

Cím

....

....

Email

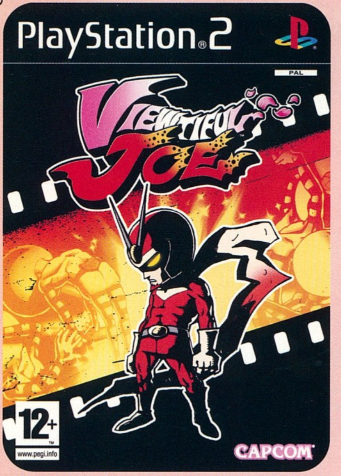
....

....

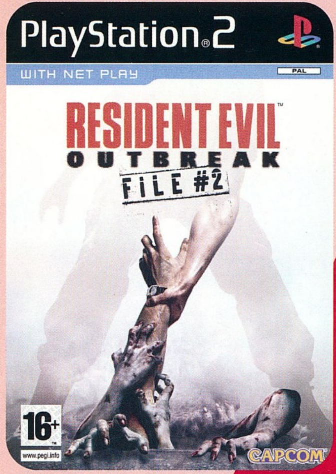
Milyen géped van?

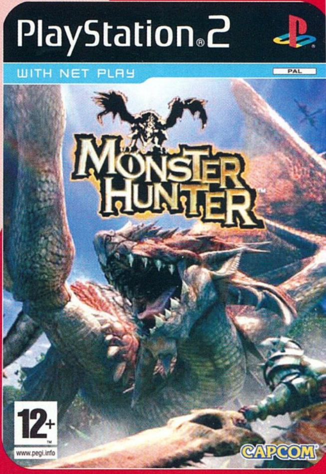
- ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC
- ☐ PS3 ☐ X360 ☐ PSP
- ☐ NDS ☐ GBA

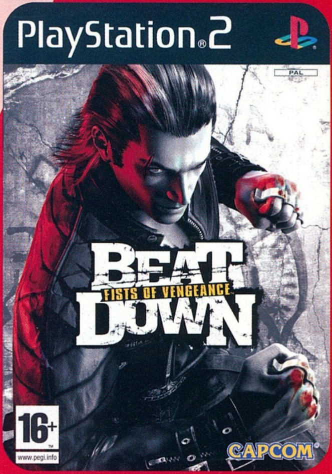
576 VÁSÁRLÓUTALVÁNY

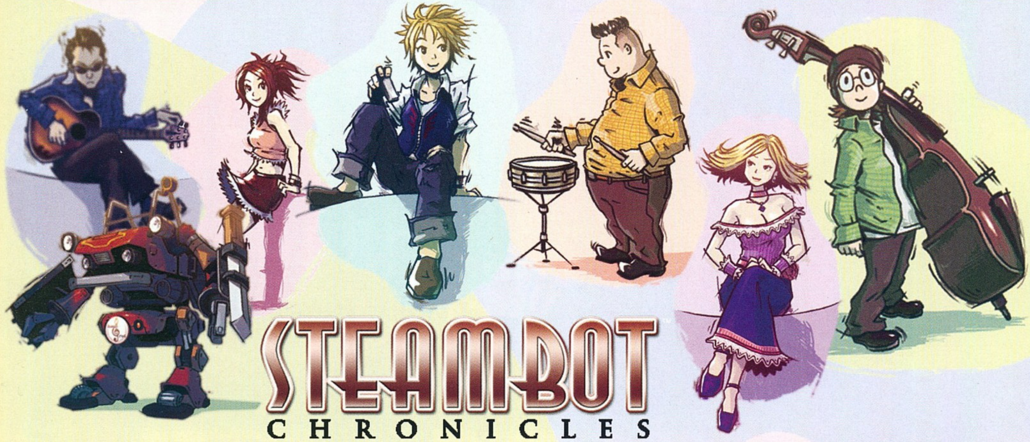


















Mindig is csíptem az olyan RPG anyagokat, melyek megpróbálkoztak kissé eltérni a nagy átlagtól. Persze ez veszélyes dolog a készítők szempontjából, hisz ha túlzottan a széllel szembe mennek, akkor abból könnyen bukás lehet. Hogy a **Steambot Chronicles**-nek milyen sors fog jutni még nem tudom, de annyi bizonyos, hogy vannak benne egészen üdítő dolgok. Mindjárt a játék első betöltésekor meglepődtem, mivel egy rég látott cég emblémája fogadott. Az *Irem*ről van szó, akiknek a legendás R-Type sorozatot köszönhetjük. Az Irem még manapság is nagyon népszerű Japánban, ám a szigetországon kívül nem igazán jelennek meg anyagaik – sajnos. Talán érthető ez, hisz a cég tipikusan japánoknak szánt anyagokat készít, és ez jól látszik a SC-n is (ami egyébként *Bumpy Trot* címen jött ki Japánban). Olyan elemek egész sora található az anyagban, mely miatt könnyen a rétegjáték kategóriába sorolhatjuk.

Mire is gondolok? Nos, kevés „hagyományos" JRPG-ben kapjuk meg az igazi lehetőséget, hogy ténylegesen befolyásoljuk a történetet. Általában rendelkezésre áll egy útvonal, melytől csak egészen ritka esetben térhetünk el, és akkor is csak apró mértékben. Igazi befolyásunk nem lehet a sztorira. A SC megpróbálkozik azzal, hogy nagyobb szabadságot adjon a játékosnak. Itt a válaszaink nagyban befolyásolják a történet alakulását, illetve a mellékszereplők által a főhősről kialakított képet. Jó példa erre, hogy már a történet legelején, a játék kezdetekor négy kérdésre kell válaszolnunk, melyek meghatározóak az egész történetre, sőt a játékmenetre is (az utolsó pld. a végkifejletre van hatással). Menetközben pedig a különböző párbeszédekben adható válaszokkal (melyekből gyakran három fajta is van) önálló karaktert alakíthatunk ki. Egészen különböző egyéniséget vehetünk fel, mely természetesen a sztorira is befolyással lesz, másképp fognak hozzánk viszonyulni. Kár, hogy a történet kissé középszerűre sikerült, túlságosan sok benne a klisé.

A főhős Vanilla Beans (sokat agyaltam rajta, hogy ez a név valami vicc, esetleg önirónia, vagy komolyan gondolták a készítők), aki egy hajótörés következtében elvesztette az emlékeit (és ezzel tipikusan az amnéziás főhősök esszenciáját nyújtja). Szerencséjére azonban egy lány, Connie talál rá, akihez csatlakozik a srác. Hamarosan Vanilla egy csapat tagjaként (melynek a lány is a tagja) fogja róni a világot, ahol több ellenféllel is meggyűlik a baja.

A történet és maga a környezet erőteljesen fantasy beütésű, de persze vannak sci-fi-s elemek is szép számmal (steampunk, ha egyszerűen akarjuk megfogalmazni). Utóbbi azért jelenthető ki teljes bizonysággal, mert a játékban a kb. XIX. századi környezet mellett nagyon fontos szerepet kapnak a mechák, vagy ahogy itt nevezik őket Trotmobile-ok. Ezeknek a járgányoknak az irányítása központi szerepet kapott a programban (ezért aztán érdemes az elején a Tutorial részt tanulmányozni). Ezzel lehet városok között közlekedni, harcolni, sőt aljátékokat is lehet nyomni velük. Sajnos a Trotmobile-ok irányítása nem sikerült a legjobbra, nehézkes és idegesítő, jobban is megoldhatták volna ezt. Amúgy a járgányok kezelése – furcsa mód – a Katamari Damacy-ra emlékeztet, csak annál jóval körülményesebb.

Természetesen a Trotmobile-ok fejlesztése központi szerepet kapott, külön kis aljátéknak is betudható. Apropó aljátékok! Elég sok van belőlük, Connie mellett egész érdekeseket lehet találni (némi Paprappás beütésűeket is!). Van egy-két olyan élvezetes darab is, melyekkel akár órákat is ellehet szórakozni.

A játékmenet tehát viszonylag színes, bár talán egy kissé unalmas néhány helyen. De nem is ez a legnagyobb baj. Sokkal inkább az a probléma, hogy a játék túl rövid lett. Maximum 20-25 óra alatt végigjátszható és sajnos ez manapság bizony kevés. Persze nem szabad megfeledkeznünk arról, hogy a játék nem lineáris és több végigjátszás is lehetséges. Kérdéses azonban, hogy mennyi spirituszt fog magában érezni bárki is az újabb nekirugaszkodáshoz? A game néhány üde színfoltja talán nem elég ehhez, a sztori pedig a kellemes részek ellenére is lehetne jobb kimunkáltabb, hangulatosabb is.

A grafika számomra kettős érzést kelletett. Mikor először megláttam nem tetszett. Kissé kopottasnak és szürkének látszott. Aztán jobban belemerülve feltűnt, hogy ez a játék saját stílusa, így kell elfogadni. Egész jól erősíti a steampunkos hatást. Ezután már egészen jó benyomást keltett az egész. Néhány Trotmobile egész jól néz ki, és jó néhány stílusos helyszín is akad.

Ami a SC audio részét illeti, itt nincs probléma. Általában a helyszíneken dallamos számok szólnak. Az igazán szép számok azonban az énekes részek, ezek tényleg színvonalasak lettek.

Összefoglalásul jön az aktuális kérdés: kinek ajánlható a program? Nehezen eldönthető, mivel – ahogy azt már többször leírtam – bőséges az RPG piac PS2-ön, így az elvárások is magasak. Talán olyan játékosok szerezzék meg, akik imádják az RPG-ket, nyitottak és vágynak némi újszerű élményre. Azért nem árt vigyázni vele, mert könnyen csalódást is okozhat rétegjáték jellegéből fakadóan!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A steampunk egy nagyon izgalmas, a köztudatba kb. 20 éve beépült stílusirányzat, amely egyesek szerint többek között Verne Gyula és HG Wells műveiből merített ihletet, és igen sok regényre, képregényre, videojátékra, animére valamint mozifilmre volt és van jelenleg is nagy hatással. Érdekes téma, a net tele van vele, érdemes kicsit utánakeresni!



STEAMBOT CHRONICLES

ATLUS / IREM

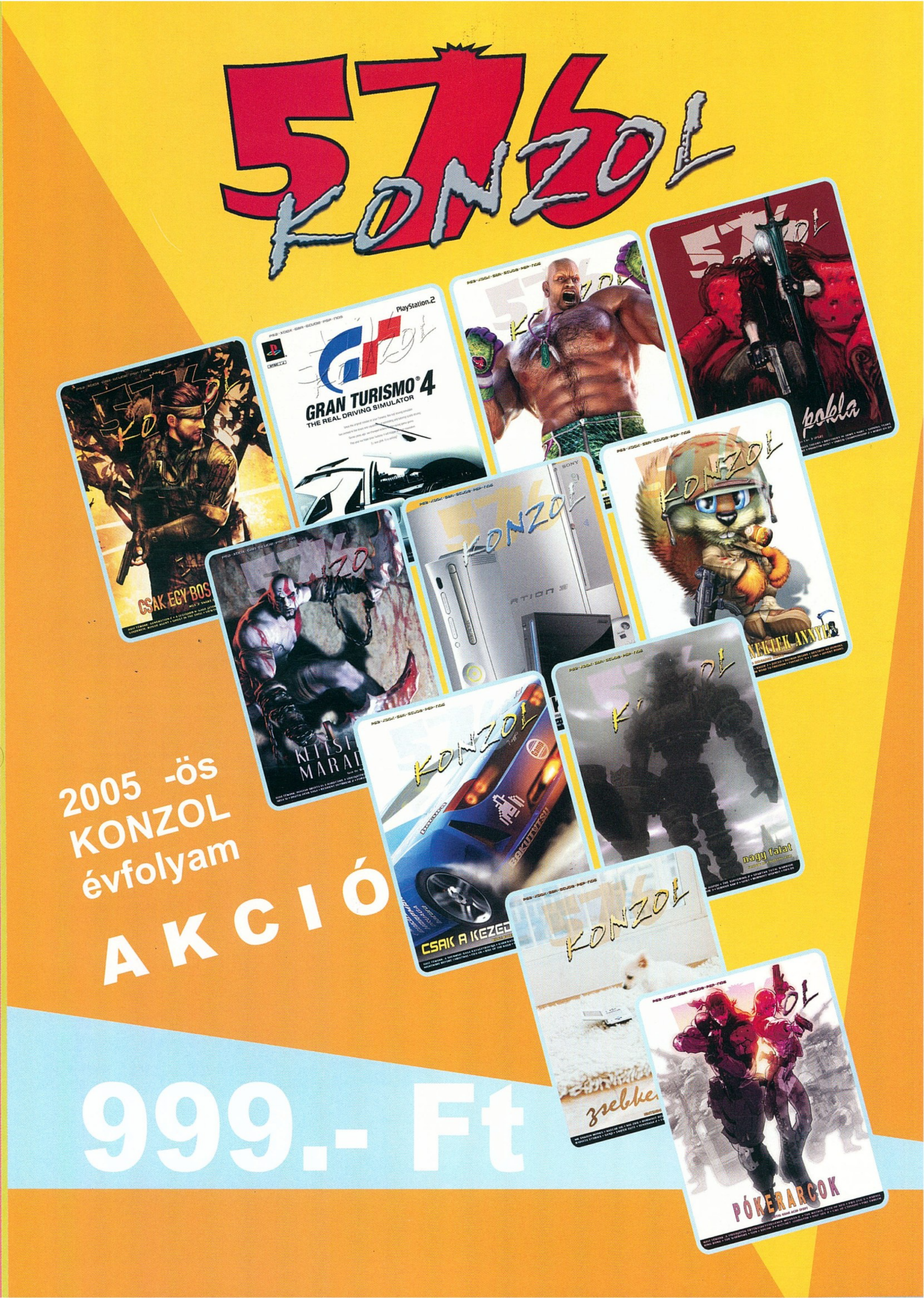
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ nem lineáris, jók a trotmobile-ok
✕ nehezen irányítható, rövid

7 pont


576 KONZOL
2005 -ös
KONZOL
évfolyam
AKCIÓ
999.- Ft
PlayStation.2
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR
pokla
nagy falat
PÓKERARCOK











A Forma 1 fura urai mostanában kínlódnak. Uncsik a versenyek, nem a legjobb pilóta nyer, hanem a legjobb kocsi, a szponzorok pedig lemorzsolódnak, lévén egyre kevesebb ország engedi meg a büdös bagók márkaneveinek feltüntetését az adott istálló reklámfelületein. Az izgalmasabbá tétel végül is szabálymódosítások formájában materializálódott, ami az első körben nem hozta meg a várva várt sikert, ezért az idén újabb hülyeségeket voltak kénytelenek kitalálni az időmérőre, valamint a 10 hengeres motorokat betiltván áttértek a 8 szeleppel működő erőművekre, illetve a lefojtott 10-est is használhatják speckó engedéllyel. Bevallom, én régóta azért nézem eme versenyeket, hogy mikor robbannak, törnek, borulnak és gyulladnak fel az autók, miközben például a DQVIII-ban tápolom a partimat. Régen pedig nagy fan voltam, Hakkinen, Raikönnen, de mára már csak az számít, hogy a Sumáker ne kerüljön a dobogó közelébe. Ettől függetlenül az F1 játékokat nem utáltam meg, vagyis helyesbítek, a SONY féle F1 játékokat, mivel az ügyes cég felvásárolta a FIA liszenceket, imigyen biztosítva azt, hogy aki rendes F1 szimulációval akar játszani, az már csak ez miatt is PlayStationt vegyen.

Sajnos a fejlesztés nem a legjobb csapathoz került, ami legfőképpen a grafikán látszik meg, hiszen elég egymás mellé raknunk mondjuk egy EA F1-et a régebbi időkből és a SONY féle termékeket. Ott tükröződtek a sisakok, csillogtak a kocsik, reflektálnak a pocsolyák, itt meg semmi. Az egész olyan, mintha vízfestékkel gyártották volna a textúrákat, majd beszkennelve azokat húzták volna rá a poligonokra. Az esős versenyen pedig maszatos az aszfalt, nem tükrözi még a piros villogó izét sem a kocsi hátulján, ami az igénytelenség egyik szomorú jele. Játékszempontok szerint elemezve a terméket már jobb a helyzet. A szokásos tesztem ugyebár az, hogy megállok valami hosszú egyenes végén, és várakozom (most picit kellett előre-hátra mozognom is az autóval, nem parkolhattam le az út közepén, mert jött a Lemez Valéria és túrta az orrát (diszkvalifikál)). A mesterséges F1 titánok jöttek igen nagy sebességgel, és meglepő módon a 60-70%-uk egész jól elkerült. Ha figyelembe vesszük azt, hogy végül is ennek a próbának a jelentősége verseny közben számít, akkor ez jobb arány, mint a tavalyi játékban volt. Ugyanis, ha valaki nem tudná, az ilyen autóversenyekben az automata versenyzők nem látják be az egész pályaszakaszt, mivel az olyan programozási technikát igényel, amit maximum a régi amigások tudnának megvalósítani, de a mai úgynevezett kóderek a közelébe sem szagolnak. Szóval, a vezető mondjuk lát előre 20 métert, oldalra pedig 3-3 métert, és ez alapján próbál meg lavírozni, illetve elkerülni az ütközéseket, ha úgy írták meg. Ezért ha engem full sebességnél száguldva el tud kerülni, akkor a reakcióideje egész jónak mondható, így verseny közben nem fog a tömegben hülyén viselkedni vagy letúrni az útról (optimális esetben).

De, hogy azért dicsérjem egy kicsit a grafikai részt is, a tájon és a kocsin is van egy egész jól megvalósított motion blur, vagyis mozgáselmosás. Ez nagyszerű dolog (a PS3 elvileg hardveresen tudja majd), mivel abszolút sima mozgást érzékelünk az által, hogy az effekt átveri a szemünket. Imigyen a száguldozás életszerűbb érzést nyújt, és a kocsi rázkódása is olyan érzetet kelt, mintha igazi volna. Továbblépve, a program összképe azért nem olyan rossz, hogy az emberből kijöjjenek az ebédje félig megemésztett darabjai, ám látszik, hogy az erőforrásokat most elvitte a motion blur és az AI gondolkozása. Szegény Monacót kimondottan sajnálom, mert aki látta a Gran Turismo sorozatban ezt a pályát, annak itt PS One színvonalat fog jelenteni a környezet megvalósítása.

Egyébként figyeltétek, hogy most nem egy évvel később jelent meg az adott szezon feldolgozása? Eddig ugyanis meg kellett várni az év végét, hogy a szimuláció teljessége kedvéért feldolgozhassák az egyes versenyek eredményit, pályarekordokat, helyezéseket. Ám most már felcsillan az online lehetőségek sápatag napja a horizonton, méghozzá ingyenesen, mert ki az a marha, aki fizet csak azért, hogy igénybe vehesse azt a szolgáltatást, amit már egyszer kifizetett a gép megvásárlásakor? **(Konkrétan mindenki, aki online játszik PC-n vagy X360-on. Martin)** Na mindegy, a lényeg az, hogy aki rendelkezik net hozzáféréssel a gépén, az folyamatosan töltheti le a frissítéseket a memóriakártyájára. Ez tényleg intelligens dolog, bár remélhetőleg azoknak is kitalálnak majd valamit, akik nincsenek a falba dugva, és nem érik el a hatalmas virtuális külvilágot. Az online verseny lehetőség is adott természetesen, akár csevegni is lehet a versenytársakkal, de megmaradt a jó öreg osztogatott képernyős lehetőség is (csevegni itt is lehet, sőt, ütlegelni ellenfelünket a kontroller keményebbik végével, ha letaszít minket a fűre).

Összefoglalva, a játék nem nyerte el maradéktalanul a tetszésemet, de főleg grafikai szempontok szerint. Az irányítást viszont nem tudom objektíven elmondani, hiszen életemben nem vezettem még F1 masinériát. Szerintem jó, a kocsi nem csinál hülyeségeket, de aki béna, az úgyis beleköt, mint mondjuk a Blackbe, ahol pisztollyal akarta a full páncélos rohamsisakkal ellátott embereket elintézni egy fejlövéssel, és mikor nem jött össze, a játékot szidta...

Dzson Fittipaldi

MARTIN BELESZÓL!

Aranyos kis F1 autóverseny, de a szimulációtól egy olyan messze áll, mint Csipi mondjuk Brad Pittől. Ökörség ez a licencvásárlós kizárólagosság, kicseszés a játékosokkal, szemét pénzéhes banda: tessék megengedni, hogy bárki csinálhasson F1 (meg mindenféle) anyagokat! Éljen a szabadverseny!

F1 06

SONY

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, online
memóriakártya 8 mb (500 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ nem kell várnunk egy évet, hogy játszhassunk az aktuális versenyekkel
× akinek nincs net, az kinlódhat

8 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

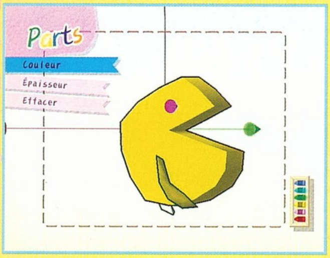
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

A SZÖRNYÉSZET MŰVÉSZET







Aszaltóval való közlekedés, a tökéletes kombók, a látványos robbanások, a kincsesládák, az emeletnyi főellenségek, a királylányok, a szuperhősök viszonylag ritkák a mindennapi életben. De nem az 576 szerkesztőségében! Kiszámíthatatlan és brutális bossnak ott van például Martin, nemes hősnek a tesztelők, de nem ritkák az imént említett furcsaságok sem. Veres Miki chocobo-kat tenyészt egy fiókban, Liquid vállról indítható rakétával köszön, Dzson hárommétereseket ugrik. Mikor legutóbb megint egy időtérelhajlásos pulzáló dimenziókapu nyílt meg az irodában, fel sem pillantottunk. Azonban a nyomában megjelent egy apró ékkő, a **Graffiti Kingdom**, erre már felfigyeltünk! A legmeglepőbb az volt, hogy a játék kerek egy évvel ezelőtt jelent meg, de hozzánk valamiért csak most jutott el – egy álló esztendőn keresztül keringett tehát a tesztpéldány céltalanul a mágikus éterben. Ha azonban így hozta a jó sors, úgy döntöttünk leteszteljük a Magic Pengel című játék folytatását. Nem bántuk meg.

A Graffiti Kingdom egy rémesen aranyos, imádnivaló kis mászka, egy mesés és színpompás szösszenet, habkönnyű nyaresti kikapcsolódás. A Graffiti Kingdom egyszerű, túlságosan is talán. A Graffiti Kingdom elvont, de csak éppen annyira, amennyire te az vagy. A Graffiti Kingdom nem akarja megváltani a világot, viszont próbára teszi a fantáziádat, és ettől lesz különleges. A Graffiti Kingdom kuriózum. Ritka az olyan játék, ahol a saját kreativitásod befolyásolja a játékmenetet és határozza meg a szavatosságot. A Graffiti Kingdom ilyen. Szabadon, a kontroller segítségével játszható szörnyeket kreálhatsz! Komplett rejtezik a korongon, és fantasztikusan mókás dolog, ahogy az általad megálmodott kreatúrák életre kelnek, csak azért, hogy aztán harcba szólítsd őket. Nyilván nem kolosszus kidolgozottságú és méretű lényekre kell gondolni, hanem annál jóval egyszerűbb, de igazán eredeti szörnyecsékre – persze minden tőled függ. A grafikai motor nem a legerősebb, de jól végzi a feladatát, nagy részben felel a hangulatért. Olyan, mintha egy bábfilmbe csöppennél, mondjuk a Sesame Street vagy a Muppet Show egy epizódjába. Többek között filcből kivágott virágok, elnagyolt fatestek, építőkockából tákolt épületek szolgálnak díszlet gyanánt. Játékként stílusában leginkább a PS1-es Jinxhez, Brave Fencer Musashihoz vagy Klonoához tudnám hasonlítani. Csupa báj, kedvesség és humor.

Már a felütés behangol: mintegy száz esztendeje a fülig gonosz Evil Devil (aki Eggman, Wario és Batman keveréke egy transzformertestbe ágyazva) összeakasztotta megátalkodott bajszát a békés Kanavász Királysággal, ám legyőzték őt és egy ládába zárták. Ugrás napjainkba. A minden lében tizenhét kanál Pixel hercegecske egy eldugott kastélyzugban a Varázsecsetre és egy jó barátra, Pastelre, a fehér malackutyára lel. Együtt aztán véletlenül kiszabadítják Devilt, aki öblös nevetés kíséretében máris átveszi a hatalmat, egy kissé átrendezi a terepet és elárasztja azt saját teremtményeivel. Természetes, hogy nekünk kell saját hibánkat helyrehozni – mintegy tíz pályán és nyolc főellenségen áthatolva. Segítségünkre az ecset és az általa (általunk) rajzolt szörnyek lesznek. Az irányítás és a játékmenet borzasztó egyszerű. Pixelt irányítod és három szörnyet tárazhatsz be magadnak, akik között tetszés szerint váltogathatsz, ők harcolnak. Cél teremről-teremre, barlangból-barlangba, tisztásról-tisztásra nyomulni, és elpusztítani az utadba kerülő lényeket és azok főnökeit. Néha megszokott ügyességi feladatok hárulnak rád, de fő téma a harc. Az is egyszerű ám, a Háromszög, Négyzet és Kör segítségével különféle támadásokat kell kivitelezni, leginkább az őrült nyomogatás technikájával. Kezdetben egyetlen szörnyed van, de az ellenség által elhullajtott ID kártyákkal egyre többet kényszeríthetsz szolgaságra, illetve tetszőlegesen rajzolhatsz magadnak akármennyit. A fellelhető érmék segítségével a szinted fejlődik és egyre szélesebbre tárul a rajzolási lehetőségek tárháza. Test, fej, kéz, láb, farok, szárny, forgó testrész, ecsetek és technikák nyílnak meg. A kész szörnynek támadás repertoárját, mozgási és hangképzési sajátosságait – egyszóval a stílusát – te határozod meg. Pixelnek van egy elkapó mozdulata, mellyel rögtön az ellenfélhez hasonul, és annak (esetenként speciális) támadását is megtanulja, melyet a saját szörnyek tervezésénél felhasználhat. Korántsem mindegy a rémecskék morfológiája, a hosszú lábúak nagyobbat ugranak, a testesek erősebbet ütnek, meg ilyenek. A sztori mellett egyébként van kétjátékos mód is, ahol a haver rajzait tépheted fecnikre a sajátjaiddal.

Az elmondottaknak megfelelően a kisebb gyerekek, ha van kedvük és ügyességük, megrajzolhatják Csipkerózsikát, Micimackót vagy épp Szuperment – jobban mondva leegyszerűsített, bájosan gagyi másukat. És éppen ez a poén. A nagyobbak aztán csinálhatnak hatalmas vasorral küzdő Bábát, lábkörömmel vagdalkozó Freddy Kruegert, de akár mezei Bánk bánt is. A tizennyolc éven felüli gyerekek szummonizálhatják a vörös fejű Brément vagy a rendkívül közkedvelt hőst, V. A. Ginát (különösen a fiúk imádják). Én például ennek örömére meggyurmáztam Miss Csöcsit, a két lábon járó fedetlen női keblet. Keze és lába is volt neki, meg arca és haja, melles járást, melles hangot és melles harcmodort kapott – egy ismert tévéadó már le is csapott az ötletre. Ha nincs kedved az alkotáshoz, akkor sem fogsz unatkozni. A készítők több száz (!), ismétlem több száz (!), vagyis több száz (!) ellenséget teremtettek, egytől-egyig mókás figurákat, akiket mind-mind a csapatodba nyalábolhatsz. Van egyszerű pufflény, harisnyás krumplizsák, mechanikus gyurmaember, boxos kengurusáska, kézjáró kékmaki, véralkoholista elefántszúnyog, pénzéhes vizilópersely, tűzrobi, jégrobi és mikrobi, pelenkás varangy, szlovák mákdaráló, bajszos denverdínójóbarát, mérethibás ganajtúró, diógatyás golyvás-hangya, hangyás golyvadió és diós hangyagatya is. Meg tündéri bélboholy, meg üvegszemű lábgomba, meg gümőkóros tepsilegény, aztán a sokat emlegetett rézvesszőjű bagoly, de még tán csattogó csípőprotkó és folyékony cápafityma is akad… és még csak alig dhúsznál járunk! A főellenségek szintén hozzák a formát, humorosak, buták, csúnyák és gonoszak. Az első, Kés-Villa Eduárd, aki egy disznó, egy punk, egy étkészlet és egy búgócsiga házasságából született, követeli, hogy mondjuk meg, démonok vagyunk-e, mert akkor a barátunk lesz halálunk napjáig, de ha nem, akkor az a nap bizony ma lesz.

Az értékelés nem egyszerű, nemzetközi szinten a GK kapott 5.5-től 9-ig mindent. Játékmenetben a GK kevés. Nem rossz, csak kevés, ám a kedves történet és a stílusos kivitelezés jelentősen javítja. Figyelembe véve továbbá a festőműhely egyediségét és annak (szubjektív) vonzerejét az eredmény igencsak meggyőző. Nálam ez simán nyolcfél. Még akkor is, ha rövid. Még akkor is, ha a varázs gyorsan elvész. Még akkor is, ha lehetett volna sokkal jobb – játékmenetben változatosságot, a rajzolásban egy EyeToy fotóimport lehetőséget szívesen láttam volna. Nyolcfél. Maradjunk ennyiben!

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az az érdekes, hogy a game „szörnykészítő" opciója már magában egy olyan eszméletlen okosság, amivel tovább el lehet ökörködni, mint sok más játékkal összesen. Én megrajzoltam Samut, Kriszt, Wilsont és Csipit, aztán összeeresztettem őket, hogy bokszolják le, ki távozik szeptembertől a magazintól. A végeredményt két hónap múlva láthatjátok!

GRAFFITI KINGDOM

TAITO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (807 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ foglalkozása: szörnyész
✕ ebbôl még nem él meg

8.5 pont











Na, ez a teszt is jól indult. Történt ugyanis, hogy Martin lelkendezve hívott a privát titkos számomon, hogy húúú de szupi játékot kapott, húúú de szupi artwörkök érkeztek hozzá, és két oldalt szán neki az újságból, minimum. Én meg rohanok be lélekszakadva, Martin átnyújtja a fóliás dobozt, hogy neten is utána olvasott és húúú de jó a game. Oké, ennek örvendezünk. Rohanok haza, be a gépbe a stuff, képarány átlövése 16:9-be, majd várakozóan meredve a képernyőre várom az azonnali örömérzéssel kecsegtető látványvilágot. A dolog azonban elmaradt, mert valami középszerű videón egy teljesen tucatjátékra jellemző bevezetőt kaptam. Hm, nem baj, talán a játék az igazi esszencia a korongon. Bele is vetettem magam a gyakorló részbe, ahol egy középszerű grafikával teljesen tucatjátékékra jellemző módon tanulhattam a csapkodást, nekiiramodást, ugrálást, és ezek kombinációit. Itt mondjuk már kezdett gyanússá válni a dolog, de hát Martin azt mondta... Na mindegy, biztosan ezzel akarják átverni a gyanútlan vásárlót, akire majd szívinfarktust fog hozni a történetet jellemző mély és izgalmas, fordulatos játékmenet és a szemeket kiugrasztó grafika. A story szerint viszont valami hülye démonok kavarnak, akik megölik a fő főembert, hogy ne tudjon több kardforgatót kiképezni ellenük, a lányát pedig (akit a főhős akar megrépázni), elrabolják és sztázisban tartják. A kiscsajt ez nem nagyon rázza meg, mivel olyan hangon telepatizál az őt megmenteni (és megrépázni) igyekvő főhőssel, mintha éppen aludni készülne. Itt már kezdtem elveszteni a maradék lelkesedésemet is, de azért nem adtam fel, bízva abban, hogy csak a game eleje ilyen tré. Mondjuk, ekkor már túlvoltam egy hídfélén, ami még jól is nézett volna ki a lobogó zászlóival és a röccenéstelen kamerakezeléssel, ha nincs ott az a pár égő szekér roncs, amik nem úgy néztek ki, mint egy überspiel szépen legyártott objektumai. Ezek után eljátszogattam vagy 5-6 órát, kardoztam, ugráltam (az ugrálásokat nagyon kedvelhették a készítők, mert elég sok a levegőben végrehajtható kombózkodás és csatározás, a fickó olyanokat ugrik meg repül, hogy az Eastern filmek kötélen rángatott szereplői még jobban besárgulnak az irigységtől), majd felhívtam Martint, hogy ha ennek a shitnek két oldalt ad, akkor meglincselik az olvasók. Imigyen egy oldalon fejthetem ki a lényeget.

Szóval, a cél az, hogy megszerezzünk három szent, hatalmas meg ilyesmi kardot, amikkel jól megverhetjük a démonsereget, boss-okat meg miegymást. Ám nem csak eme szuperfegyvereket birtokolhatjuk, ugyanis elég gyakran találhatunk spéci kardos vagy egyéb pengés eszközt, akár a legyakott ellenfelek után is, amiket szerintem inkább a főgenyákra kell tartogatni, bár ezeken kívül is akadnak elég kellemetlen lények, főleg az utolsó pályarészeken. Ám nem minden fenékig tejfel, ugyanis hiába van ezeknek a talált tárgyaknak jó nagy tulajdonságcsíkjuk, mivel hatékonyságukkal együtt hordozzák törékeny mivoltukat, amit a durability értékük enged sejtetni (ugyanis a 3 speckó, és az alap sima kardunk ezen száma végtelen, vagyis kopásálló önélezős). És ha az élük elkopik, akkor hiába csapkodunk vele, a szörnyek röhögnek egy jót és levernek, mint zárlatos igzbogz a biztosítékot. Ám ne higgyétek, hogy ennyi a game lényege, ugyanis főkardjainkat tudjuk ám tápolni is, a beszedett Exp pontokért! Ez értelmet ad az öncélú csapkodásnak, ámbátor sosem értettem ezt a fejlődési rendszert, mivel az erősebb kardhoz erősebb démonokat is kapunk (hiszen haladunk előre a történetben), vagyis a hatékonyságunk ugyanakkora marad. Matematikailag levezetve, egy 2-es karddal ütlegelve egy 2-es szintű ellenfelet teljesen ugyanolyan, mint egy 15-össel egy 15-öst. Jó, tudom, ez sarkított példa volt, de nagyjából ez a lényeg.

A fegyverek összesen három tulajdonságot birtokolnak. Az első az úgynevezett Sword Time, ami azt jelzi, hogy a hasonló nevű harci technikát meddig tudjuk vele eljátszani. Eme értéket a Power, vagyis kardunk ereje követi, végezetül pedig van ama tulajdonsága, hogy mennyire jól használható a levegőben történő harchoz. Járulékos érdekességként gyűjtögethetünk némi itemet (gyógyító, újraélesztő), pár pálya végén háromfelé is mehetünk tovább, ami jót tesz a történet unalomba fulladása ellen, és ennyi. Ó igen, és ne várjunk nagy szabad tereket meg efféléket, mivel általában különféle épületekben gyűjthetjük az Expeket, vagy nyírhatunk ki x darabszámú démont ahhoz, hogy kinyíljon egy ajtó (sok helyen vannak olyan szobrocskák, amik generálják az ellenfeleket, ezért ha meguntuk a tuningpontok gyűjtését, akkor verjük szét ezeket a továbbjutás érdekében). A SoD-t sajnos nem ajánlom senkinek, mert pénzkidobás lenne.

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Bocs Dzson, engem is átvertek, de hála istennek te egy precíz tesztelő vagy, és nem hiszel el mindet, amit holmi jöttment főszerkesztők állítanak egy játékról. Egy haverom egyébként azt mondta, hogy szerinte ez a game elmondhatatlanul koppintja a Devil May Cry-t, ez talán még érdekes információ lehet azoknak, akik gondolkodnak a beszerzésén.

SWORDS OF DESTINY

RISING STAR GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

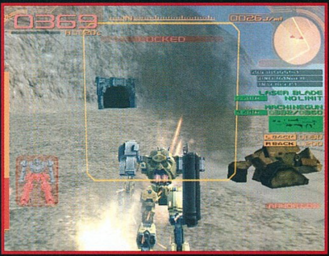
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

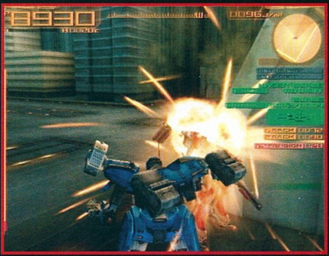
1 játékos
memóriakártya 8 mb (50 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ jók a boss harcok
× minden másban tucattermék, a zene egyszerûen iszonyat

5 pont





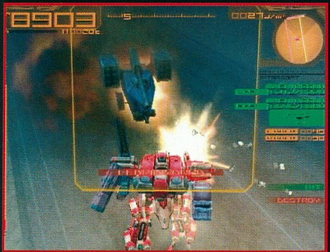


Magáról a küldetésekről talán annyit érdemes megemlíteni, hogy rendkívüli részletességgel kidolgozott háttértörténettel bírnak, ráadásul engine és render átkötő mozik is szép számban segítik ezek megértését, így e téren nem lehet okunk a legkisebb mértékű panaszra sem. Az egyes történésekről, végrehajtandó küldetések hátteréről és céljáról elektronikus levelekben kapunk értesítést a briefingek mellett. A normál, épületek, bázisok védelmének vagy épp lerombolásának, robotseregek lemészárlásának a témakörét feszegető küldetések mellett nehezített, időkorlátos pályaszakaszok is vannak. A programban jelentős szerepet kap a játékos teljesítménye, hiszen az elért eredmények függvényében kapott credit a robotok fejlesztésének – így a jobb páncélzat és fegyverzet vásárlásának – az alapja. Emellett a befejezések szempontjából is e tényező játssza a legjelentősebb szerepet.

KECSEGTETŐ ÍGÉRETEK

Sosem voltam nagy mecha-fan. Javarészt lassúnak, irányításukat tekintve nehézkesnek, mi több: unalmasnak és csúnyának találtam az általam látott témabeli játékokat. Aztán egyszer csak jött *Hideo Kojima*, aki még az ürülékből is képes aranyat varázsolni, és egyetlen csapásra megváltozott a robotos cuccokhoz való alaphozzáállásom. Mondhat tőlem bárki bármit, szerintem minden robotos zúzdának legalább olyan pörgősnek, és szépen kivitelezettnek kellene lennie, mint a két Zone of the Enders epizódnak. Az *Agetec* Armored Core sorozatára szerintem nem igazán illettek rá eddig ezen jelzők. Az ígéretek azért özönlöttek egy szebb, gyorsabb, a korábbi részek tartalmát magában foglaló, de bővített játékmenetű, több befejezést magában foglaló játékról. Most itt van a kezeink között a **Last Raven**, számon is kérhetjük a kecsegtető ígéreteket.

A küldetések tömegére szabdalt sztori-orientált játékmenetet megkaptuk: valamikor a közeli jövőben öngyilkos géphadsereg teszi földdel egyenlővé ismert világunkat. A világ vezető nagyvállalatai közül három veszi át a kormányzás szerepét az Alliance elnevezésű egységbe tömörülve. Célkitűzéseikkel, vezetői mivoltukkal és módszereikkel nem mindenki ért egyet, így csakhamar rebellis mozgalom alakul Vertex néven. A két oldal közötti csata igazából még csak most kezdődik: 24 óra és a Vertex egy végső, új háborúba kezd. Ennek a háborúnak az eseményeit dolgozza fel a hat (ismétlem hat!) különbözőféle befejezéssel, összességében többtucatnyi küldetéssel felvértezett program.



MARTIN BELESZÓL!

Azért a PS2 éra utolsó epizódját hegeszthették volna 6 pontosnál jobbra is. Hogyan tovább? Most jönnek majd a 6 pontos PS3 verziók, éveken keresztül, mindenféle minőségi fejlődés nélkül?

A TESTRE SZABHATÓSÁG...

... a játék egyik fő ismérve, hiszen a nagy általánosságban megszokottól eltérő módon itt már eleve a grafikus interfész is minden elemre kiterjedő beállítási lehetőségekkel bír. Ezek az elemek ki- bekapcsolhatóak az opciók között, emellett színük is tetszés szerint változtatható. Hasonlóan a játékban szereplő mechákhoz, melyeket a menet közben szerzett creditekből toldozgathatunk-foldozgathatunk kényünk-kedvünk szerint. A fej, törzs, láb, hát, és kéz elemek felszerelései (fegyverzetei) mellett azok színe is állítható. Saját matrica választására és rajzolására is van lehetőség, szóval tényleg kitettek magukért a fejlesztők customizálhatóság ügyben.

A kezdeti elég picinyke pénzmag elszórása után érdemes a gyakorló küldetéseken túlesni, mert a játék éles akcióiban nem lesz idő arra, hogy a robotok túlmelegedésre hajlamos jetpackjének kezelését, pontos használatát elsajátítsátok. Már csak azért sem, mert szerintem baromi kényelmetlen a játék kezelése, akár thumbstickkel (Type-A irányítási mód), akár D-paddal (Type-B irányítási mód) próbálkozik az ember. Nagyon lassan, lomhán, nehézkesen mozognak a gépek, a kamera idétlen kezelési módja pedig csak ront az összképen. A fegyverek kezdetben nem túlzottan hatékonyak, akár mezei lövedékről, akár rakétáról, vagy a közelharcban használatos sugárnyaláb-kardról van szó. Ezen persze idővel lehet változtatni, hisz mint azt már említettem a fegyverek fejleszthetőek az egyes küldetések között.

FANYAR ÍZ

A szédületes képi világú és dinamizmusú bevezető animáció / átkötő jelenetek és a korábbi részekhez képest valamelyest szebb és kidolgozottabb grafika sajnos nagyon erős kontrasztban vannak egymással. Tipikusan az az érzés fogott el, mint amikor a mikroszámítógépes korszakban egyes töltőképernyők szinte festményszerűnek tűntek, míg a játékok maguk csupán egyszerű vonalakból összerakott alkotások voltak. No itt is valami kísértetiesen hasonló helyzettel állunk szemben: az Armored Core igényes, de a ZoE ultradetailes univerzumához hasonlítva a stílust tulajdonképpen csak ugató alkotásként aposztrofálhatjuk. S a zene és hanghatásokra ez ugyanúgy vonatkozik. Túl magasan van az a bizonyos léc. Arról nem is beszélve, hogy az extra tartalom a korábbi részekhez képest nem hiszem, hogy a masszív rajongói bázis kiszolgálásán túl új emberek nyakon csípéséhez és rajongóvá tételéhez elegendő lenne. Nem azt mondom, hogy sokat játszottam a korábbi epizódokkal, de azt azért azonnal vágtam, hogy számottevő változás, eget rengető új feature nem került be a játékmenet-tartalomjegyzékbe. Persze azt azért le kell szögeznem, hogy aki eddig kedvelte a sorozatot, annak a Last Raven is tetszeni fog.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

ARMORED CORE: LAST RAVEN

AGETEC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, 4 online, dpl ii
memóriakártya 8 mb
analóg irányító (dual shock)

✔ részleteiben kidolgozott háttér és világ
✕ kizárólag a sorozat rajongói számára ajánlott

6 pont



Szöget ütött valami a fejembe. Jó egy éve dolgozom a Konzolnak, minek örömére Martin a májusi Aktuálisban be is mutatott visszamenőleg. Eközben ő már nyolc (!) éve van a magazinnál, mégsem mutatta őt még be senki soha. Pedig megérdemelné. Persze Martint mindenki ismeri. Mindenkinek van legalább egy sztorija róla. Hiszen mindenki látta már a sarki boltban kotont vásárolni. De aki nem látta, az is tudja legalább azt, hogy mi a kedvenc sajtja. Mindenki jól értesült, mindenki tud valami nagyon „belsős" infót, valami „szupertitkot", amit csak szűk körben terjeszt és a „megbízhatatlan" pletykákon hatalmasakat mosolyog. Elmondom, milyen Martin. Martinnak most rövid a haja és tele van tetkókkal és még mindig szereti az atlétát. Martin sokarcú személyiség. Martin jó fej. Martin laza. Ha jó kedvében találod: ad neked valamit. Ha rosszban: elvesz tőled valamit. Ha kellő tisztelettel közeledsz felé: a barátod. Ha nem: az ellenséged. Ki ne próbáld! Martin nemcsak főnök, de haver is, elnéző apuka és bölcs mentor egy személyben. Mi több, szimbólum, tinibálvány és fétis. Martin kiszámíthatatlan. Martin hangulatember. Ma a kedvence vagy, de holnap, ha összekarcolod a PSP-jét, pokollá teszi az életed. Mert Martin gengszter, aki hobbiból fórumozókat ver, és különben is, leányvállalata van Bangkokban. Holnaputánra Martin megbocsát. De az is lehet, hogy csak elfelejti. A lapzárta mindenkor szent. Jó tanács: legyél tőle minél messzebb! Martin mottója hűen tükrözi személyiségét: „neszójjábe!". Ha ezt megszeged, vesztettél. Ha betartod, van esélyed. Köztudott, hogy Martin WOW-ozik. Ahogy az is, hogy a karakterével be tudja újítani magát kalóznak és akkor nyilakat lődöz. Mert Martin szereti a kalózokat. És én is szeretem a kalózokat. Martin legutóbb úgy akart kedveskedni nekem, hogy a **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** játékot rám bízta. Na, hát ilyen Martin. De az is lehet, hogy nem. (Viszont a bevezető megírása alatt megszületett a következő havi Csevegő témája: „Amit egyedül én tudok Martinról!")

2003 nyarának, de tán egészének legnagyobb mozis sikere a *Karib-tenger kalózai* c. kalandfilm volt, olyannyira, hogy még a készítők is elcsodálkoztak. Nem is meglepő, hogy elkészült a folytatás, s időközben annyira biztossá váltak a dolgukban a jó producerek, hogy mindjárt két részt vettek fel! Tehát lesz harmadik film is egész biztosan, ahogyan játék is, hiszen javában folynak a PS3-as és X360-as POTC munkálatai. De ne rohanjunk előre, hiszen egyenlőre a kettőt sem láttuk. Azt, amely ugyanannak a *Bethesda Softwork*nek a bábáskodása alatt született, mint az első, csakhogy ezúttal maximálisan rágyúrtak a filmre és szinte tökéletes Sparrow kapitányt kapunk, origi Johhny Depp szinkronnal! (Én már akkor tudtam, hogy Johhny nagy jövő előtt áll, amikor élete első filmszerepében a „Rémálom az Elm utcában" kulthorrorban 80 liter vért volt képes kipréselni magából látványos haláltusája alkalmából!) Persze Orlando és Knightley karaktere (Will és Eliza) is fontos szerepet kap. Mi több, a játék legnagyobb erőssége, hogy van benne co-op mód, s igaz, ilyenkor elvész a mozgatható kamera, de mivelhogy az eleve is csak B kategóriásra sikerült, azt tanácsolom, nyugodtan hozzuk meg ezt az áldozatot. Így sokszor kevésbé tudjuk majd, hogy merre kell menni, hogy hol rejtezhet kincsesláda, hogy kik támadnak és honnan, viszont együtt szerencsétlenkedünk és nem egyedül. A hozzánk hasonló sorson osztozók társaságában pedig állítólag csökken a frusztráció, abból pedig itt nem kevés jut osztályrészül – nem a pokoli izgalmak, de nem is az izzasztó nehézség, mint inkább a programozási igénytelenség miatt.

Kedves Kalózok, talán túl szigorúan kezdtem, hiszen a játék azért nem bűn rossz, de tény, ami tény, hamar ellaposodik és például most, billentyűpötyögés közepette visszagondolva is sokkal inkább az idegesítő dolgok jutnak eszembe, semmint a jók.

Ám kezdjük az elején, a program is úgyis ott startol (meglepő, mi?). Az első pálya a legjobb. Ez egyrészt kapóra jön, mert a boltban kipróbálva rögtön tudhatod, hogy ennél már csak rosszabb lesz, mondhatni holtágra kerül az anyag, másrészt becsapás természetesen, mert ha senki nem figyelmeztetne előre, akkor ennek ellenkezőjére, egy felfelé ívelő tendenciára is számíthatnál. Tehát ezt most vedd figyelmeztetésnek! Hányszor, de hányszor figyelhettük már meg a konzoltörténelem során, hogy egy-egy remek ötletekkel induló és önmagát változatosnak ígérő produkció már az ötödik pályára ellanyhul! Nagyjából így van ez most is, hiszen nemhogy újdonságokkal nem találkozunk ettől kezdve, de még az elején nagylelkűen adagolt játékelemek és átvezető animok is megritkulnak. A POTC egy átlagosnál jóval egyszerűbb üsd-vádg-nemapád. Viszont el kell ismerni, óriási hangulata van. Legalábbis kezdetben, mert mint már harmadjára jegyzem meg, a Karib-tenger kalózai előbb-utóbb leül(nek). Viszont kétségtelen, hogy a klasszikus hack and slash stílus remekül (lenne) ötvözhető a majd' mindenki által kedvelt kalózos témavilággal és ezért biztosra veszem, hogy a játék siker lesz. S meg kell vallјam, hogy bár tényleg nem ér többet az értékelő boxban látott számnál, mégis kellemes kikapcsolódást jelentett – persze főként kétjátékos módban. Tehát a kép csalóka. Hiába a figyelmeztető jelek mindjárt az elején, a nem túl pengés grafika, az egyszerű feladatok, a jól ismert megoldások, az egyszerű, vadul nyomogatós harcrendszer és a kamera töketlenkedése, tetszeni fog az anyag. És ebben óriási szerepe van annak, hogy egy fess-fless-kalózt, Jacket avagy Willt alakítod. Hacsak nem a co-opban vagy, a két fazon között gombnyomással válthatsz, a másik tag meg nemcsak követni fog téged, de lelkiismeretesen ki is veszi a részét a dologból. Azaz bőszen és bátran csapkodja a gazt, ha kell, helyetted is. Öt élet áll rendelkezésre fejenként és becsületére legyen mondva a játéknak, hogy az éppen nem játszott karakter nem dobálózik velük flegmán, hanem megbecsüli, és viszonylag intelligensen viselkedik. Nem túl szikrázó megoldás, hogy szinte tök ugyanaz a mozgáskultúrája a két kincslopónak, egyedül a dobótámadásuk tér el, s nemcsak látványban, hanem funkcióban is. Sajnálatos dolog ez, hiszen a készítők így jócskán lekorlátozták saját lehetőségeiket arra nézve, hogy ötletes, gondolkodást igénylő akadályokat gördíthessenek a játékosok útjába, emiatt váltani közöttük általában csak az „energiagazdálkodás" szempontjából szükséges. A legkomplexebb agymunka arra rájönni, hogy Will dobófejszéi tartó köteleket tudnak átvágni, Jack molotov koktéljai meg embereket és bizonyos tárgyakat tudnak lánggá alakítani, viszont a program mindig kiírja azt, hogy mit is kell csinálni, ezáltal kifogja a szelet a sikerélmény vitorlájából. Szintén baklövésnek (vagy bakugrásnak?) tartom az ugrás mint emberi cselekvési aktus kalózos egyszerűséggel való mellőzését a játékból. Mindig is a „kedvenceim" közé tarozott, amikor a főszereplő, aki amúgy oltári nagy huncut, macskaügyességű, halált megvető nagyvagány, visszahőköl egy alig embernyi léckerítéstől vagy egy épp csak két láb széles vizesároktól. Igaz, hogy úgy építették fel a pályákat, hogy nincs szükség és nem is hiányzik a szökellés maga, de ez megint csak az játékmenet egyszerűségéből adódik. Ahogyan az is – és ezzel tán nem árulok el titkot – hogy néhanapján Will helyett Elizabeth kardoskodik majd Jack mellett, ám a kislány-



















nak szó szerint megegyező paraméterei vannak jegyesével (vagyis a dobófegyvere ugyanaz, igaz, a melle nagyobb), és ez az upgrade-elésnél még külön szúrja a szemet. Azaz, ha Willnek veszel egy erősebb vágást, akkor Liza is rendelkezni fog vele. Amúgy rettenetesen kevés csatamozdulat van, kombózásra vagy taktikus harcra jószerivel nincs lehetőség, de szükség sem, és az upgrade rendszer is kietlen, mint szélcsendben az óceán: egy darabig pályánként egy-egy új mozdulat nyílik meg automatikusan, te legföljebb ezt tudod erősebbre izmozni, két fokozatban, pénz segítségével. A jövedelmünk halottak zsebéből, szétforgácsolt tárgyak romjai közül és kincsesládák mélyéről folydogál folyvást a kasszába, singleben te osztod el, co-opban testvériesen feleződik, ami jó megoldás. (Emlékszem az Amigás kétjátékosos felülnézetes Alien Breedre, ahol állítani lehetett, hogy teljesítményarányosan vagy egyenlő részletekben oszoljon-e szét a gyűjtött pénz. Nem ritkán mérgesedett el a viszony társammal a való életben, amikor nem az automatikus elosztás volt beállítva, ugyanis kapzsisága a barátságunk rovására ment. Aztán egyszer véletlenül csótányirtó ömlött a szörpjébe…)

A ládák három dolgot rejthetnek, pénzt vagy életet (pontosabban energiát) és egy titkos térkép darabjait. Ez utóbbiból minden pályán csak egy van, de minden pályán van egy – többé vagy kevésbé elrejtve, s mivel nem gyűjtöttem össze mind, nem tudom mire szolgál. Az fura, hogy egyedül mentett állás betöltésénél látható az a térkép, amelyen küzdelmeink színhelye a karibi térség látható és amelyen jelölve van, hogy hol, mit vittünk véghez, illetve azt a bizonyos mappadarabot adott helyen megszereztük-e. Innen kiválaszthatjuk azt is, hogy melyik kalandunkat vívjuk meg újra. Apropó kalandok. Mivel a filmet még nem láttam (július 20-tól vetítik a hazai filmszínházak), nem tudhatom pontosan miről is fog szólni, ezért tartózkodom a nagy, esetleg spoilergyanús kirohanásoktól. Annyi azért bizonyos, hogy a játék nem kizárólag a film sztorijából adaptálódott, de egyes helyszínek és ellenlábasok biztosan feltűnnek majd itt is, ott is.

Egyébként, ahogy a cím is utal rá, leginkább egyfajta best of Jack Sparrow kötetnek tűnik az anyag, ahol a legérdekesebb kalandjaik közül szemezgetnek hőseink, visszaemlékezés formájában. Az első pályán ugyanis éppen célhoz érnek Willel, amikor saját legénységük árulja el őket, minek következtében a bitó alatt folytatódik életük hátralevő, feltételezhetően a szituáció ellenére sem nyúlfarknyi élete. Jack és Will, kötéllel a nyakukon, a kivégzésre odasereglett pórnak nagy derültségére humortól sem mentes anekdotázásba kezd, így kapjuk meg pályáról pályára (13 van) az irányítást. Persze azt nem tudom, hogy miért kell minden alkalommal részletesen elmesélni, hogy egyes szakaszokon mennyit bénáztak mondjuk azzal, hogy beakadtak egy-egy faldarabba vagy hogy miként végeztek folyamatos futó mozgást arccal a tárgyak felé… Érdekes, hogy egyes események felidézésénél mennyire törekszenek a tökéletes valósághűségre, míg másoknál nyilvánvalóan nagyzolnak. Így eshet az meg, hogy részletesen taglalják, hogy hogyan robbantottak fel egy úttorlaszt egy puskaporos hordóval és a sikertelen kísérletek után nem a semmiből termett ám elő a következő hordó, hanem egy szorgos parasztlegény cipelte azt fáradhatatlanul a közeli kunyhóból. Azt viszont nem tudom, hogyan veheti be – bármennyire is tanulatlan – a publikum, hogy egyetlen vödör vízzel el lehet oltani egy lángoló házat. Pedig ezt vallja a két jómadár, saját szememmel láttam a hazugságot, sőt részt is vettem benne. Fontos megjegyezni, hogy a visszaemlékezéseket (azaz a játékot) nagyon komoly zene festi alá, épp mint egy filmben: mozgalmas, drámai, kellően klisés. Viszont nincsen igazán szoros kapcsolat az egyes epizódok között, inkább csak csaponganak kedvükre a mesélők, úgy rémlett, hogy az első film sztorijából is vannak betétek (naná: Barbossa kapitány is kardélre hányódik). Persze az is lehet, hogy a balladai homályt éppen a mozifilm fogja felszaggatni és helyükre kerülnek majd a mozaikdarabkák, s például megtudjuk nemcsak azt, hogy hogyan vágták ki magukat és az Interceptort a jég fogságából vikingföldön, hanem azt is, hogy hogyan kerültek abba bele. Mindenestre megjárják a hideg fagyot, a meleg tüzet, a sűrű dzsungelt és a még sűrűbb kocsmát, küzdenek ember, csontváz, kínai paraszt, óriáspók és agyagszobor ellen, valamint futnak éhes sárkány elől is. A főellenségek bugykók, és általában taktikamentesen lerendezhetők. Ami viszont nagyon kampós, hogy hajón zajló küzdelemben is részt vesz a két (lopó)tök(filkó). Kalózos játék lévén ugyan ezt nehéz lett volna kihagyni, de mégiscsak ki kellett volna, hiszen műfajon belül mind a Herceg, mind Kratos fedélzeti kalandja sokkalta izgalmasabb és ezerszer látványosabb ennél, így talán-talán elkerülhető lenne a kínos összehasonlítás. Most mégis nagyvonalú leszek, és eltekintek ettől a procedúrától. Johnny Depp jön nekem egy runddal.

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A filmet biztos úgy fogják hirdetni, hogy a nyár legújabb slágere – hát, a játékról nem mondható el ugyanez. Szinte biztos voltam benne, hogy a kb. 6 pontos előző rész után összekapják magukat a fejlesztők, de nem így lett. Én azért kipróbálnám vásárlás előtt.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW

BETHESDA SOFTWORKS / 7 STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8 mb (90 kb)
analóg irányító (dual shock)

✓ kalózkodni bûn
× *így* kalózkodni bûn

6 pont





Az egykor jobb napokat is megélt Renderware rendszert a híres kiadók sem vetik meg, amint ezt tapasztalhattuk többször a monopolhelyzete miatt szidalmazásnak kitett EA esetében, illetve most a *Sony* által pátyolgatott nindzsás játék, a **Shinobido: Way of the Ninja** kapcsán. A nindzsát könnyű felismerni, bárhol meglátod, hiszen a fekete kezeslábas és a csirkeinfluenza miatt fokozottan hatékony arcvédője már anno az alámondásos filmkorszakban beivódott a köztudatba. Főhősünk jelen esetben sem néz ki másképp, és bár a játék SCEE, vagyis europid kiadás, mégis lehet benne kérni japán nyelvi támogatást is, ami nagyszerű és feelinges dolog. A másik dicséretes lehetőség a beépített missziószerkesztő, amellyel felépítve kedvenc lakókörnyezetünk mását és kijelölve pár célt, igen jól elszórakozhatunk. Összesen öt „map set" van, ami annyit tesz, hogy ennyi stílusú építőelem-készletet kapunk (falu, erdő, stb.), célként pediglen 13 féle cselekvést jelölhetünk meg. Ezek akkor érdekesek igazán, ha már játszogattunk a játékkal egy keveset, de elég sok segítő szöveget is kapunk editálgatás közben, pl. hogy mi a célja a rablós típusú küldetésnek, vagy hogy definiáljuk a céltárgyat-célszemélyt. Aki kreatív és a Timesplitters gémek hasonló editorával játszott már, annak ez örvendetes hír, ám lépjünk tovább.

A történet szerint Crow egy folyóparton tér magához, és ama kellemetlen dolog történik vele, hogy totális amnéziát kapott. Egy béna macskát követve egy lerobbant csövestanyához ér, ahol is talál egy lila izét, amiről kiderül, hogy az emlékének egy darabja. Később nyíllal egy levél érkezik a feje mellett csapódva a fába, amihez mellékeltek egy öregember hangot is, aki felolvassa a sorokat a gyengén látó játékosok kedvéért. Később is ilyen módon postázza nekünk ismeretlen jóakarónk az írásait, bár az infói nem 100%-osak, de erre majd mindenki rájön magától is.



A feladatunk végtelenül egyszerű, feltéve, ha járatosak vagyunk a Tenchu sorozatban. Itt is a lényeg, hogy lopakodjunk, és úgy antiszociáliskodjunk, hogy lehetőleg ne vegyenek észre a rendfenntartó és védelmi erők. Ha észrevettek, akkor pedig vagy harcolunk, vagy pedig elfutkosunk a helyszínről, használva az igen gyorsan futtató gombot. Másban is megfigyelhető a Tenchu párhuzam, de felsorolás helyett inkább azt mondom, hogy sajnos minőségben nem éri el a nagy előd színvonalát. Ez vonatkozik a grafikára és a játékmenetre is, valamint fogalmam sincs arról, hogy tulajdonképpen miért adnak ki 2006-ban egy ilyen gamét? Nem azért, mert sz*r, hanem mert maximum a Tenchu őrültek fogják megvenni, hogy ninjázzanak egyet a nextgen cuccok, vagyis a PS3 eljöveteléig.

Pedig az elején még biztató volt, mivel nem előre kiszámolgatott filmen éledt fel a sötét ruhás fickó, és a víz meg a többi grafikai elem is eléggé a helyén volt, csillogva-villogva, árnyékolva. De az a gyanúm, hogy magát a főjátékot már a mellékelt editorral rakták össze (némi utómunkával), mert több küldetés is olyan átverés volt, hogy ugyanazon a helyszínen kellett kavarni, csak éppen más feladattal. Na mindegy. Azért elmondom az alapokat azok kedvéért, akik még nem voltak soha virtuális japán bérgyilkosok.

Szóval, a lényeg az, hogy lehetőleg úgy gyilkolásszunk, hogy az őrök és egyéb ellenfelek ne figyeljenek fel ténykedésünkre. Jobban mondva nem is kell mindenkit lemészárolni, bár kétségkívül ez adja a játék esszenciáját. Az észrevétlenkedést elősegíti guggolva osonási és falhoz lapulási képességünk, de elterelhetjük a figyelmüket eldobott tárggyal, tetőről való rájuk ugrálással, vagy éppen azzal, hogy társuk tetemét elcipeljük az útból. Ugyanis, ha otthagyjuk, és a természetes bomlás elérése előtt (eltűnik magától egy idő után) belébotlanak, akkor riadót fújva elkezdik keresni a bűnöst. Kis idő múlva persze feladják, belenyugodván, hogy a csirkeinfluenza végzett szerencsétlennel, és felnyalábolva elviszik az ÁNTSZ középkori japán megfelelőjébe. Egyszer érdekes esetnek voltam szemtanúja ennek kapcsán, amikor két őr felváltva vette fel és dobálta le















halott társukat, amiről nem tudtam megállapítani, hogy élvezik a műveletet, vagy pedig valami bug folytán mindig ugyanattól a hullától ijednek meg és kiabálnak riadót. A sikeresen végrehajtható gyilok lehetőségét egy kis „csrill" hang jelzi, ami után már csak meg kell nyomnunk a megfelelő gombot, és a páciens megdöglend. Jut eszembe, a hullák eltüntetésének biztos módja az, ha a kutakba dobáljuk be őket, ám ezen helyeken mi is elbújhatunk, csak ne a Négyzet gombbal próbáljunk meg előmászni belőlük, mert csúfos halál lészen a vége.

A kinézetbe már belekötöttem fentebb, és azóta sem változott meg a véleményem. Ha nem láttunk volna Burnout meg Black, esetleg God of War nevű szépművészeti alkotásokat, akkor azt mondanánk, hogy oké, ennyit tud a gép. De a gép nem ennyit tud, csak a grafikusok és a programozók tudnak ennyit. Ez így összességében kevés, amit talán a történet előrehaladása színez ki valamennyire, feltéve, hogy valaki nem csak a mechanikus irtás miatt szereti a stílust, hanem szeret sztorit is felderíteni. A játékmenet sem tér el a lefektetett alapoktól, használhatunk tárgyakat, felvehetjük az ellenség eldobott kardját, vásárolhatunk, és berendezhetjük a gyakorlókertünket is, a már felvázolt editor segítségével. Az animációt még nem mondtam, ami az úgynevezett rongybaba fizikára épül, és nagyszerűen lehet tesztelni a földön fekvő, élettelen testek rugdalásával. Kezdő ninjáknak egy próbát talán megér (nem a rugdalás, hanem a játék).

Dzsonobido

MARTIN BELESZÓL!

Asszem' a Sony-nál elkezdték temetni a PS2-t... Semmi bajom nem lenne egyébként ezzel a játékkal – Tenchu rajongó vagyok –, mindössze a külalakot kellett volna még némileg csinosítani.



SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8 mb (600 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ intellektuális játékmenet, elmélkedést igényel, pálya-editor
✕ a tenchu nekem jobban bejött

7 pont



Az első világháború után egyre nagyobb lendületet vett a harci technológiák fejlődése, és sokak számára egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy a következő nagyobb háborúkban már nem a gyalogságnak, hanem a légierőnek és a tankoknak lesz vezető szerepe. Egyes nyugat-európai országokban, pl. Franciaországban ezt nem vették figyelembe, ellenben Németországban – többek között Hitler politikájának hatására – már '32-ben megkezdték a német hadsereg intenzív újrafegyverezését és felszerelését. Ennek a folyamatnak a középpontjába elsősorban a komolyabb harckocsi egységek hiányának pótlása került. Kezdetben leginkább a kisebb 5 tonnás tankok gyártására koncentráltak, noha később újra megjelentek nagyobb, 20-30 tonnás modellek is. Ezek jóval mozgékonyabb és hatékonyabb harci eszközök voltak, mint az első tankoknak nevezhető robusztus konstrukciók, melyek 1918-ban látták meg a napvilágot, talán 9 km/órás maximális sebességükkel. A világ első tankcsatájára is ugyanebben az évben került sor az angolok, és a végül fejvesztve menekülő németek között. Németország ugyanebben az évben 2 konstrukció munkálatainak látott neki. Egy kisebb 9 tonnás tanknak, és egy nagyobb 22 személyes 150 tonnás harckocsinak, melyet ha nem tévedek az Indiana Jones trilógia harmadik részében (India-

PANZER ELITE ACTION

FIELDS OF GLORY



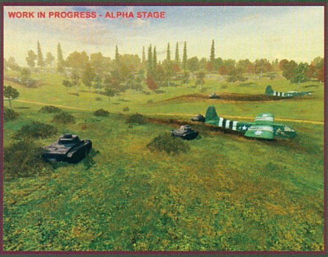
na Jones és az utolsó keresztes lovagban) is láthattunk a sivatagi csatában.

1939. szeptember 1-én egy álprovokáció, a gleiwitzi rádióállomás elleni (ál)támadás hatására Hitler serege lerohanta Lengyelországot, majd két nappal később Franciaország és Nagy-Britannia hadat üzent Németországnak. A Luftwafe (német légierő) és harckocsi egységeknek köszönhetően a németek kevesebb, mint 4 hét alatt elfoglalták Varsót. Hitler villámháborúja egy évvel később végül egész Nyugat-Európára kiterjedt. Megszállták Dániát és Norvégiát, majd nyugatra fordultak, és egészen a Dunkerque-i tengerpartig szorították vissza a francia haderőket, ahonnan 350.000 embert sikerült evakuálnia a brit haditengerészetnek. Nágy-Britannia támadásánál azonban erős falakba ütközött Hitler. A németek közel 3000 repülőgépet vetettek be, felmorzsolták a Királyi légierő csaknem felét, számos fontosabb célpontot, mint repülőtereket és radarállomásokat semmisítettek meg, Londont agyonbombázták, és több nagyobb várost is komoly támadás ért. Ennek ellenére Hitler 1941-ben mégis letett az angliai invázióról, és jóváhagyta a Barbarossa tervet, vagyis megkezdték a támadást Szovjetunió ellen. A kezdeti sikerek ellenére a németek idővel hasonló hibába estek, mint a franciák Napóleon idejében. A katonákat semmi más nem fogadta, csak a szegénység, és a jeges fagy, továbbá az oroszok is jóval ellenállóbbak voltak a csatákban, mint amire számítani lehetett. Hitler hadműveletét továbbá az is nehezítette, hogy a német megszállás hatására számos olyan területen is partizánharcokba kezdett a lakosság egy része, ahol nem szimpatizáltak Sztálin elnyomásával. Így Moszkvát végül nem sikerült bevenni, a sztálingrádi, valamint kurszki csatával pedig Hitler villámháborúja az orosz hómezőkön kudarcot vallott, mely jelentős kihatással volt a II Világháború végkimenetelére.

És hogy miért is tartottam ezt a rövid kis történelem órát? A II. Világháború mindig is a kedvenc témáim egyike volt, na persze tisztában is vagyok a borzalmaival, így leginkább „tiszteletet” érzek a téma iránt. Ha a magyar politikával nem is voltam teljesen tisztában (sosem voltam nagy törifan :), a II. Világháború eseményeit mindig is 4-esre / 5-ösre tudtam, sőt Pearl Harborból, és az elsüllyedt Indianapolis hadihajóról (amely az atombombát szállította Hiroshimába), még kiselőadást is tartottam. Éppen ezért örömmel töltött el, hogy megint feleleveníttettem néhány adatot, de akár V. Mikinek is szólhattam volna, hogy segítsen már ki néhány infóval. :) De nem ez volt az egyetlen ok, amiért tömören felvázoltam néhány második világháborús eseményt. Ugyanis a kisebb sztorizgatással egyben felvázoltam a **Panzer Elite Action: Fields of Glory** történeti szálát is, legalábbis ami a németek szemszögét illeti.

A játékban ugyanis 3 fő csoport irányítását vehetjük át: a németekét, az oroszokét, és a szövetségesekét. Akinek eddig nem lenne teljesen világos a bevezető szöveg és a képek alapján, egy konzolon igen ritka játékstílusról, egy tankos stuffról van szó. Játékmenetben nem sokban hasonlít a klasszikus PC-s Panzer Elite-hez , és az sem túl bíztató, hogy a fejlesztőknek ez az első megjelent(!) munkájuk, és a kiadó is csak néhány közepes PC-s játéknál, meg egy konzolos síelős stuffnál segédkezett. Viszont ne ítéljünk elsőre, már csak azért sem, mert PS2-re hasonló témájú játék egy-két noname kivételtől eltekintve **gyakorlatilag** nincsen, viszont amikkel találkoztam DC-n és PS-en hasonló témájú játékokkal, azok igen kellemes meglepetésnek bizonyultak. A Panzer Elite Action egyébként már megjelent PC-n, így valami fogalmam már volt róla, hogy milyen is a játék fogadtatása. őszintén szólva nem olyan pozitív, ám az a legkevésbé se érdekeljen minket, hogy milyen PC-n, hiszen nyáron már kiadták a stuffot PS2-re és Xbox-ra is (mi nem kaptunk X verziót).

A téma tehát adott, 18 küldetésen át, három különböző csapattal kivívni a győzelmet a II. Világháborúban. Ehhez hasonló megoldással már találkozhattunk pl. a Call of Duty-ban, ahol több nemzetiségű katona bőrébe bújva is küzdhettünk az aktuális hazáért. Jelen esetben azonban tankokkal kell küzdenünk az ellenséggel szemben, akik a játék elején mindenképpen a „jó oldalon” állók lesznek, A Panzer Elite Action ugyanis ritka példája annak, ahol a németek oldalán (is) állhatunk. Érdekes élmény a németek szemszögébül megvalósítani a híres villámháború (Blitzk-













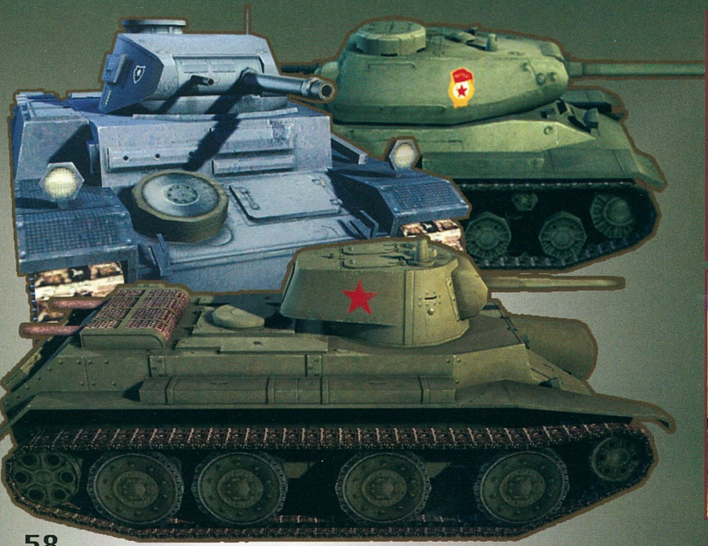
rieg) stratégiáit, mely természetesen Lengyelország megszállásával veszi kezdetét, majd később átállhatunk az orosz oldalra is, ahol többek között a sztálingrádi csatában vehetünk részt, és végül, ám korántsem utolsó sorban, a szövetségesek bőrébe bújva élhetjük át a neves normandiai partraszállást, és az azt követő hadműveleteket Franciaországon át…

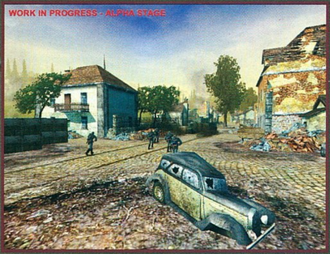
Alapvetően egyik küldetés sem különbözik számottevően játékmenetre a másiktól. Mind a 3 Campaignban egy-egy tiszt irányítását vehetjük át. A pályák előtt röviden ismertetik velünk élettörténetét, a II. Világháború fontosabb aktuális eseményeit, és hogy az általunk irányított egyes tanktípusoknak milyen jelentősége volt a történelemben. A harckocsikról közölt adatok nem csak rendkívül érdekesek, de miután utánanéztem, megbizonyosodtam, hogy egyben hitelesek is. Akit érdekel a téma, mindenképpen olvassa el ezeket az infókat, ugyanis mindegyik típusnak a kifejlesztése, illetve beszüntetése jó okkal történt.

Ha továbbléptél, már a pályán is találod magadat. Mielőtt nekiindulnál, érdemes körülnézned. Mögötted sorakoznak a bajtársaid, akik mind a parancsaidra várnak. Számuk küldetésenként változó lehet, ám általában nem vagytok többen egy öt fős csapatnál. Kifogyhatatlan gépfegyveredet az L1-el működtetheted, mely leginkább csak a gyalogság ledarálására alkalmas. A nagyobb épületeket, illetve harci járművek elpusztítására inkább a főfegyvert használd az R1-el. Itt azonban idővel elfogyhat a muníció, melynek a számlálóját a jobb alsó sarokban láthatod, ám az erre alkalmas depónál feltöltheted magadat, mindössze a közelébe kell menned. Ugyanígy létezik javító depó is. Előbbit egy piros tölténynyel, utóbbit pedig egy sárga franciakulccsal jelölik a radaron, de egyébként élőben is könnyen felismerhető. A csapattagokat a célkereszttel tudod irányítani, a szokásos „egygombos irányítással”, amihez hasonlóval már az újabb Rainbow Six jellegű játékoknál is találkozhattunk. Egyszerűen csak oda kell mutatni, ahova szeretnénk, ha mennének, vagy amit szeretnénk, ha szétlőnének, és megnyomni az X-et, megálljt pedig a Körrel parancsolhatunk nekik. Így gyakorlatilag azt is megtehetjük, hogy míg ők szépen lezúznak minden ellenfelet, addig mi hátul maradunk nem kockáztatva a sérülés veszélyét. Ugyanilyen módon kérhetünk légi támogatást is az erre alkalmas szituációban, és természetesen bajtársainkat is érdemes elküldeni a szereldébe, ugyanis egyedül nem túl egyszerű legyőzni a sok tucat ellenséges egységet.

A fiúk közben folyamatosan küldenek visszajelzéseket, pl. megdicsérnek, ha eltaláltál egy célpontot, vagy közlik, hogy az adott helyszínre nem tudnak belépni. Teszik mindezt úgy, hogy bár mindig angolul beszélnek, az adott nemzetiség szerint belecsempésznek pl. német vagy orosz szavakat, no meg egy jókora adag akcentust. Hogy éppen melyik parancs van érvényben, azt egy jól látható ikon mutatja középen.

Hogy merre nézzen a tank, azt a jobb analóg karral irányíthatjuk. Mozgatni azonban a bal analóg karral, vagy a digitális paddal tudjuk. A játék igen jellegzetes irányítással rendelkezik, ami PC-n biztosan korrekt, de a PS2 kontrollerén nem a legjobb, még akkor sem, ha tankokhoz nyilván ez illik jobban. A lényeg tehát, hogy az irányítás nem a karakter helyzetétől függ a képernyőn. Leginkább a régi Residentekhez tudnám hasonlítani. Ha előrenyomom a bal analóg kart, mindenképpen (magához

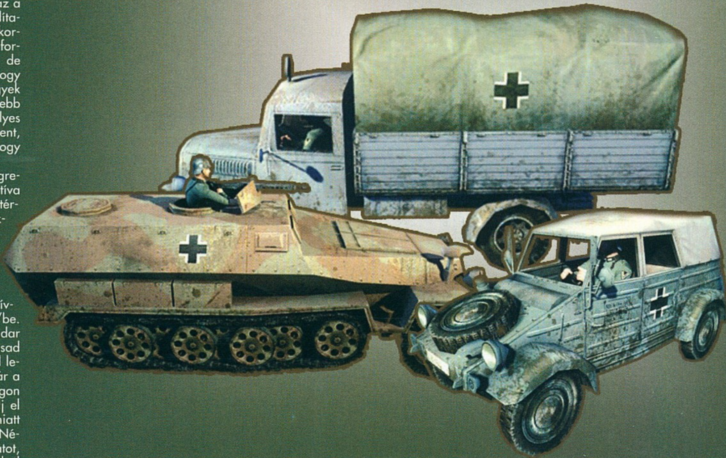






képest) előre megy a tank, és balra/jobbra kell forgatnom a kart, hogy a kellő irányzékba álljon. Ezzel viszont az a baj, hogy nagyon csúszkál. Tehát ha meg akarom állítani a forgást, hogy a tankom pl. északra nézzen, gyakorlatilag majdnem keletnél kell megállítanom, hogy ne forduljon tovább nyugat felé. Meg lehet szokni ugyan, de nem az igazi. Azonban egyik legnagyobb előnye, hogy úgy is tudok oldalra/hátra lőni, hogy közben megyek egyenesen egy úton. Hevesebb akcióknál azonban kisebb káosz kerekedhet, amíg megtalálja az ember a helyes irányt. Szerencsére van egy kis tank ikonom jobbra lent, ami nem csak a sérülés mértékét jelöli, hanem azt is, hogy éppen merre áll a tank orra a képernyőn.

A küldetések során megszabott parancsokat kell végrehajtani a csapatod segítségével. A következő objektíva helyszínét egy narancssárga nyíl (háromszög) jelöli a térképen, a radaron, és a képernyőn. A jobb felső sarokban lévő radar leginkább azért hasznos, mert jól mutatja piros ábrákkal az ellenség tartózkodási helyét, még ha meg is bújt a házak között. Az aktuális feladatokat a Selecttel, a térképet pedig a Négyzettel hívhatod elő. Az erős páncélzat ellenére érdemes taktikusan eljárni. Használd gyakran az R3-mal előhívható távcsövet, és az L2/R2-vel zoomolhatsz ki/be. Ugyanezekkel a gombokkal változtathatod meg a radar hatótávolságát, valamint hogy milyen távolságból lássad a saját tankodat. Az ellenfeleket idővel könnyedén fel lehet ismerni a pályán, így nem lesz gond ezeknek akár a távolból való kiiktatása. Egységeid csak kellő távolságon belül „hallják" parancsaidat, így ne nagyon távolodj el tőlük. Ügyelj az aknamezőkre is, ugyanis ezek miatt gyakran sajnos csak kerülő utakon juthatsz el a célig. Néha előfordul, hogy úgy érzed teljesítetted a feladatot, mégsem mutatja a játék a következőt. Ilyenkor kezd el sorra lelőni az épületeket, mert lehet, hogy van köztük kulcsfontosságú, továbbá a térkép segítségével keresd meg a közelben lévő kihagyott ellenséges egységeket.



A mesterséges intelligencia hagy kívánni valót maga után, főleg ami az ellenséges csapatokat illeti, a mieink ugyanis legalább szólnak, ha a saját csapattársainkat kezdjük el lőni. Az irányítás mint említettem nem a legjobb, de meg lehet szokni, és maga a játék sem túl nehéz, ráadásul több nehézségi fokozat is a rendelkezésünkre áll. A gép közben folyamatosan ment (ha bekapcsolva hagyod az autosaveet) az egyes teljesített feladatok után, ami viszonylag bosszantó tud lenni, mivel pályánként többször kell hosszú másodpercekig a fekete hátteret bámulnod, ám vereség esetén legalább vissza lehet tölteni az állást.

A 18 küldetés viszonylag jól hangzik, hiszen egy-egy küldetés hosszúsága félórától egy óráig is terjedhet, ez pedig átlagosan akár 15 órás játékidőt is eredményezhet. Tovább ha végigjátszottad mind a három Campaignt, megnyílik egy online multi is, ahol a Battlefield 2: Modern Combathoz hasonlóan fontosabb bázispontokat kell a térképen elfoglalni.

A legnagyobb csalódást talán a megjelenítés terén okozza a játék, hiszen igazi „kisbetűs grafikával" rendelkezik. Látszik rajta, hogy PC-s átirat, ám szerencsére stílusban mégis ragadt rá valami a PS2-től. A tankokat nem is nagyon bántanám, azok viszonylag korrektül festenek, ám minden más sajnos szégyenletes. Van egy domborzati térképünk, ráhúzva egy alacsony felbontású tarka textúra halmaz, ezeken pedig gyengén kidolgozott házakat, valamint papírbokrokat és fákat találunk. A katonákról nem is beszélve, hiszen távcsövön bezoomolva szerintem rosszabbak, mint amit anno PS-en lehetett látni, a mozgásuk pedig talán néhány fázisból állhat. A robbanás során néha furcsa módon „eltűnik" egy-egy harckocsi, majd egy másodperccel később földet ér a semmiből az égő roncs. A 20 méteres fák kisebb lövések után gyökerestül(!) kitépődnek a földből, majd gyorsított ütemben földet érve néha félig el is merülnek a „képlékeny" talajban. :) A játék továbbá gyakran erősen szaggat és belassul. Sokáig lehetne tehát még sorolni az okokat, hogy a játék miért áll messze a 2006-os színvonaltól PS2-n, ám mindettől függetlenül stílusra egész tűrhető, és egyes orosz havas pályák kifejezetten tetszettek is nekem.



A játék legnagyobb pozitív csalódásai közé azonban egyértelműen a zene tartozik. Rég hallottam már ilyen hangulatos harcra serkentő dallamot, amely talán nem is feltétlenül háborús filmekbe, hanem pl. az Utolsó mohikánba való lenne. Némi túlzással már önmagában ez a háttérzene is elviszi a hátán az egész játékot ,vagy legalábbis kedvet csinál, az egyébként néhol egyhangú küldetésekhez. A hangeffektek viszont nem kiemelkedők, igaz, panasz sem lehet rájuk. A lövések, robbanások, lánctalpak csikorgása, és a repülőgépek zaja mind-mind korrektek.

Összegezzük tehát a hallottakat, ami alapján én arra a következtetésre jutok, hogy bizony nem is olyan rossz játék ez a Panzer Elite Action. Témáját tekintve mindenképpen érdemes némi figyelmet szentelni neki PS2-n, de természetesen nem mehetek el az igen durva hiányosságai mellett sem. Ha a gyenge mesterséges intelligencia nem is olyan zavaró, a csúnyácska grafika már annál inkább. Ha nagyon objektív akarnék lenni, lehet adnom kéne rá egy max. 4 pontot, és csúnyán lehurrognám. Viszont most azt hiszem nyugodtan megengedhetem magamnak, hogy nagyvonalú legyek, hiszen a PEA úgymond monopolhelyzetben van PS2-n, ugyanis nem nagyon van konkurense ebben a stílusban. A küldetések lehetnének egy idő után egyhangúak, hiszen az egyre nagyobb kihívásoktól eltekintve alig különböznek egymástól. Én viszont egészen más véleményen vagyok. Számomra ez a játék az említett hiányosságok miatt, a témája ellenére is egy gyökérségnek tűnt az elején. Aztán ahogy belemerültem, egyre jobban megfogott. Valahol a német küldetések kedveltem meg igazán, az orosz Campaign már egész hangulatos volt, a normandiai partraszállás a szövetségiekkel pedig már csak a hab volt a tortán. Mindenesetre akit érdekelnek a tankok, azt mondom próbálkozzon vele, mások viszont inkább kerüljék el, vagy legalábbis próba előtt NE vegyék meg.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hat pont ide vagy oda én azt mondom, ez a téma annyira közkedvelt, és mégis annyira elhanyagolt konzolokon, hogy tudom, annak idején azzal a bizonyos nem túl minőségi, full japán PS1-es tankos stuffal is a fél ország játszott – úgyhogy ha karmolod ezt a háborús légkört, vess egy pillantást erre a cuccra! Én haraptam.

PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

JOWOOD PRODUCTIONS / ZOOTFLY

MÁS VERZIÓ: XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, online
memóriakártya 8 mb (287 kb)
analóg irányító (dual shock)

✔ a téma és a zene
× leginkább a gyenge grafika, nehezebben szokható irányítás

6 pont

DREAMFALL
The Longest Journey



Keveseknek adatik meg a lehetőség, hogy az isteni szikrát megragadva már első alkalommal maradandót, zseniálisat alkossanak. Egyrészt kell hozzá Fortuna asszonyság hathatós támogatása, másrészt pedig az a megfoghatatlan tehetség, amely egyeseket már születésükkor megérint – Da Vinci ennek köszönhetően festette meg az Utolsó Vacsora jelenetét, Van Gogh így tudta megfogni a napraforgóban rejlő szépséget, Fumito Ueda pedig fiatal kora ellenére sikerrel öntötte egyesek és nullák öntőformájába az ICO által hordozott élmények és érzések sokaságát. A skandináv *Funcom* ilyen: az 1993-ban alapított független fejlesztőcsoport konzolos körökben ismeretlen, ám a PC-s játékos közösség az ezredfordulón megismerhette és örök időkre a fejébe véshette nevüket. A The Longest Journey több volt egy csipkerózsika álmát alvó stílus felrázásánál, az egyre jobban gyengülő pulzus bizsergető masszírozásánál, az életmentő gyógyszeradag befecskendezésénél – a TLJ maga a megtestesült point'n click gyönyör, a fiktív világ felépítésének iskolapéldája, a szélsőségek egy tető alá hozása. Az összegzés: több mint két tucatnyi „év játéka" cím, örökérvényű megbecsülés. A történet azonban ezzel nem ért, nem érhetett véget, hat esztendő múltával itt a folytatás, mely tovább bonyolítja minden idők leghosszabb meséjét.

JOURNEY

April Ryan önálló, független művészlélek volt – szinte gondtalanul élte mindennapjait Venice rozsdaette negyedében, élvezve a 21. század által nyújtott technikai előnyöket. Minden szép és jó volt, míg egy nap a kissé arrogáns indián hobo meg nem mutatta neki az igazságot: az igazságot, mely szerint a mágia nem egyszerű gyermekmesék utópisztikus elképzelése, hanem a valóság. A világ réges-rég kettészakadt – Stark a technika útját választotta, míg Arcadia inkább a varázstudókra bízta magát, megrekedve a középkor technikai szintjén. A két sík közötti egyensúly kényes és törékeny, de mindeddig stabilnak bizonyult: valami oknál fogva azonban a két világ egybe kezdett olvadni, rövid időn belül pedig fény derült arra is, hogy a folyamatot csak és kizárólag April állíthatja le – így is lett.

10 év telt el az incidens óta – az egyensúly helyreállt, Stark ismét visszatért a régi kerékvágásba. A **Dreamfall** Zoë Castillo történetét meséli el: Zoë fiatal, kissé elveszett hölgy, nemrégiben csapták ki az egyetemről, így idejét többnyire azzal tölti, hogy Casablancában téblábol. Unalmas, monoton életéből egykori társa, az újságíró Richard zökkenti ki: látszólag egyszerű feladatot bíz rá, egy bizonyos csomagért kell elmennie egy biotechnológiai vállalathoz, ám odaérve furcsa dolgok veszik kezdetét. A biztonsági kamera képén egy misztikus, kies táj tűnik fel egy hatalmas házzal és egy kislánnyal, aki egyre csak egy mondatot duruzsol: „Találd meg Aprilt. Mentsd meg Aprilt". Az épületet fegyveres támadók lepik el, Richardnak nyoma vész, Zoë pedig felkerekedik, hogy utánajárjon a dolgoknak – rövid időn belül pedig egy ismeretlen, középkori világba csöppen. Arcadia az eltelt esztendők alatt jelentős változásokon ment keresztül, távoli földről érkezett sereg tartja megszállás alatt az egykoron békében prosperáló országot. Kettő plusz egy héroszunk kalandja itt veszi kezdetét...

PARALLEL LINES

A szituáció egyszerű, a végkifejlet és a tálalás azonban mesterszintű – a könnyed alaphelyzetből 9-10 óra leforgása alatt minden idők talán legjobban összerakott története kerekedik ki, elképesztően szövevényes rétegek egymásba olvadásával, fordulatok és csavarok tömkelegével, emlékezetes karakterek zseniális játékával. A narráció kifogástalan, anélkül, hogy komoly titkot lepleznék le elárulhatom – a Dreamfall három szálon (!) fut egyszerre. Az elsődleges természetesen Zoë starki felfedezőkörútja, ám a háttérben folyamatosan, ezzel párhuzamosan halad April Arcadia felszabadításáért folyó küzdelme, illetőleg a megszálló sereget képviselő azadi katona – a szálak gyakorlatilag a játék utolsó felvonásban, egyetlen fejezetben találkoznak és forrnak össze, hogy egy végső kataklizmatikus befejezés formájában rakják helyre a kirakós utolsó

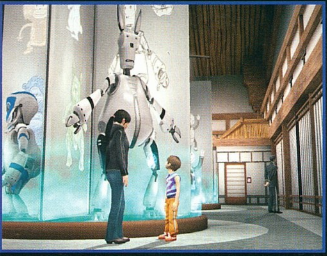






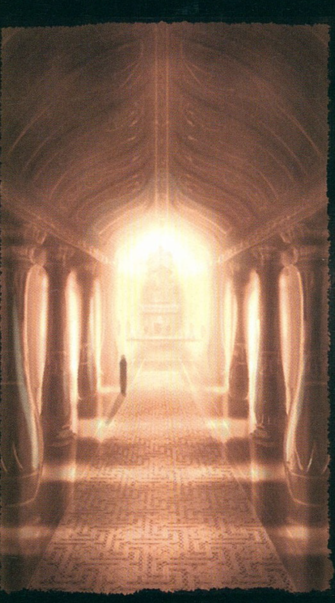




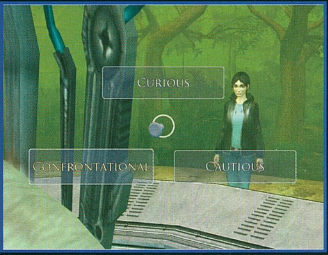


darabjait: a kép ezzel azonban nem teljes, a baljóslatú, tragikus vég csupán a történeti folyam egy darabkája, a befejezés még várat magára. Ez azonban ne tántorítson el senkit, a Dreamfall által felvázolt világ olyan elképesztően hiteles és mégis mesebeli, melyre eddig nem akadt példa – Stark és Arcadia mind hangulatában, mind küllemében jelentősen eltér egymástól, már csak a technikai színvonal okán is. Stark Casablancája egyszerre futurisztikus és klasszikus, a művész negyed igazi marokkói kis település, míg a város szíve maga a megtestesült hightech felhőkarcolós világ, beszélő robotokkal, hatalmas kivetítőn futó cyberpunk reklámokkal és neogótikus acélmonstrumokkal. Ezzel szemben Arcadia idilli Andersen látomás, a maga hófedte utcáival, hatalmas kőerődítményeivel, egymás nyakába felhúzott fakunyhókkal, hangos piactérrel, titokzatos sikátorokkal. A megszállás okozta kín érezhető a levegőben, az utcákon strázsáló és járőröző, állig felfegyverzett azadi sereg rettegésben tartja a kis települést, sőt, a mágiahasználók erejétől félve gettót létesített az egykori varázslók számára – a rendszeres razziák mind fizikailag, mind mentálisan felőrlik a lakosságot, így érthető, hogy mi motiválja az April vezette ellenálló mozgalmat. Ehhez tökéletesen passzol a szereplők és egyszerű közemberek sokasága, igen, elcsépelt frázis, de itt tényleg elképesztő precizitással és odafigyeléssel lettek megalkotva – a kulcsszereplők mindegyike részletesen felépített háttértörténettel rendelkezik, motivációjuknak és ideológiájuknak van alapja, cselekedeteik érthetőek, ráadásul mindegyikük rendelkezik egyfajta felfedezésvággyal – Zoë egyértelműen az elveszett bárány, az életbe csak éppen belecsöppent fiatal leányzó, aki csak sodródik az árral. April a világ megmentésétől megkeményedett és a halálvággyal küzdő antihérosz, aki képtelen megbirkózni a rá nehezedő súllyal, míg az azadi harcos saját népe agresszív politikáját, ideológiáját kérdőjelezi meg. Ugyanilyen nívós munka dicséri az NPC-ket létrehozó designerek kezét – a legkitűnőbb karakter talán „Teoretikusan Vak Bob”, az utcai koldus, aki valójában nem vak, de „lehetne”: apró, rejtett kis humor, mégis rendkívüli mértékben hozzájárul az atmoszférához.

A játékmenet már más tészta – a Dreamfall tipikus esete az angolok által „love or hate experience”-nek nevezett útnak: *vagy szereted, vagy utálod, köztes út nincs*. Aki akcióra, állandó pörgésre vágyik csalódni fog, a Dreamfall egyértelműen a szereplők megismerésén, érzelmeik és motivációjuk megértésén, valamint a történet kirakós darabjainak összerakásán alapszik – a sajátságos narráció kissé drasztikus formában tálalja a sztori egyes elemeit, az első pár órában csak sodródunk az árral, nem értjük, hogy mi s miért történik, ám az idő előrehaladtával kezdenek kikristályosodni a dolgok, a kép összeáll és minden egyes jelenet értelmet kap: eddig azonban el kell jutni, ami néha bizony nem lesz egyszerű. Bár maga a haladás elképesztően lineáris, mindig tudjuk az úti célt és azt, hogy mit is kell csinálnunk az adott helyszínen, az idő jelentős részében más szereplőkkel folytatunk diskurzust, tárgyakat veszünk fel és használunk (gyakorlatilag mindent az adott helyen, így bolyongani és elakadni lényegében senki sem fog), a tradicionális menetet két roppant idegesítő momentum kívánja feldobni – harc és lopakodás. A harcrendszer borzalmas, a kamera mindig a legrosszabb pozícióból mutatja az akciót, a mozgások között nincs átmenet, az egész fájóan darabos és idegesítő: a lopakodás szintúgy kiforratlan, ám legnagyobb szerencsénkre mindkét szekvencia csupán pár ritka esetben alkalmazandó, akkor is a lehető legrövidebb időre.









STARK

A Dreamfall *gyönyörű* – mivel a Longest Journey tradicionális két dimenziós kalandjáték volt elképesztően részletes, festményszerű helyszínek tömkelegével, ezért jogos volt a Dreamfall megjelenését követő félelem: félelem attól, hogy a három dimenziós motor által elveszti varázsát a világ – nem így lett. Az eredetiből átemelt helyszínek gyakorlatilag képkockáról képkocára megegyeznek azzal, amit megismertünk és megszerettünk, csupán a perspektíva változott, a minőség maradt. Stark és Arcadia még mindig a két szélsőséget képviseli, a színválasztás és a tónusok keverése élesen elkülöníti egymástól a két létsíkot, mindegyiküknek megvan a maga egyedi ismertetőjegye és stílusa. Arcadia téli égboltját apró füstpamacsok ékesítik, a házakat és az utcákat beborító hótömeg alatt jól látható a macskakövekből kirakott járda, a megszálló sereg által emelt torony pedig élesen elkülönül az egy-két szintes kunyhóktól szó szerint égig érő magasságával és masszív benyomást keltő, sima falaival. Stark ellenben igazi high-tech központ, önműködő autókkal, minden négyzetcentimétert beborító reklámtáblákkal, szótlan és visszahúzódó emberekkel és misztikumok tömkelegével. Mvel Zoë a Föld számos pontján megfordul, így a változatosságra nem lehet panasz.

TO BE CONTINUED

Félreértés ne essék – a Dreamfall a tökéletesség határát súroló, elképesztően élvezetes utazás egy olyan álomvilágban, melybe mindenki szívesen belecsöppenne: mint játék azonban komoly gondokkal küzd. Érezhető, hogy a Ragnar Tornquist vezette kompánia feláldozott mindent a történetmesélés érdekében. Az elképesztő linearitás, a feladványok egyszerűsége, a cselekvési lehetősége korlátozottsága nem épp a mérleg pozitív nyelét gazdagítják, azonban a történetmesélés pompázatos megvalósítása mindent kiegyensúlyoz: a Dreamfall ha nem is örökérvényű klasszikus, de egy trilógia remek középső darabja, mely remekül áthidalja a saga kezdete és vége közötti őrt – csak reménykedhetünk, hogy nem kell újabb hat évet várnunk arra, hogy Stark és Arcadia kálváriája véget érjen.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Az 576 Konzol nem csak tudósít, de talán egy kicsit formál is. Ennek szellemében annyit szeretnék kérni tőletek, hogy ha a teszt elolvasása után csak egy szikrányi késztetést is éreztek arra, hogy végigéljétek ezt a csodálatos utazást, egy percig se habozzatok! Van élet a Forzán és a Halo-n túl is. Játsszátok és élvezzétek végig ezt a programot, mert ilyen nem terem minden bokorban.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

ASPYR / FUNCOM

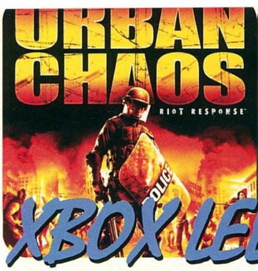
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

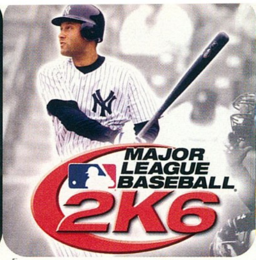
1 játékos, 480p, dd 5.1, 16:9

✔ tökéletes narráció, makulátlan történet
× játékmenetbeli gondok

8 pont









XBOX LELTÁR

URBAN CHAOS

Az Urban Chaos – Riot Response-t nekem volt szerencsém tesztelni néhány számmal ezelőtt, és nagyon megpróbáltam abba az egy oldalba belesűríteni mindent, amit csak a játékról tudni érdemes. Az Xbox-os verzió szinte bitre megegyezik a PS2-es ikertesóval, tehát még mindig Nick Mason irányítjuk, aki egy speciális csapat élére állva akarja megtisztítani a várost a bűnbandáktól. A játék egyébként FPS, ebből adódóan természetes, hogy a X-es változatban könnyebben és pontosabban célozhatunk, hiszen belső nézetes lövöldére sokkal alkalmatosabbak az Xbox-os kontrollerek. A grafikában kicsiny különbségeket leszámítva (egyes effektusok minimálisan jobban teljesítenek), szinte semmi különbséget sem véltem felfedezni, sőt itt a mérleg nyelve is inkább a Playstation 2-es verzió irányába billent el, mivel valamely megmagyarázhatatlan oknál fogva az Xbox-os portnál sok helyen mintha meg lenne motion-blurözve a játék. És ez bizony elég zavaró, de egyébként is nélkül nagyon homályos grafika, ellentétben a PS2-es verzióval, ahol ilyesmire nem emlékszem – bár mondjuk, ha jól emlékszem, annál a tesztnél átmenetileg egy olyan képmegjelenítő eszközt használtam, amely csak az 50hz-et támogatta. A game egyébként egy nagyon ötletes és élvezetes modern kommandós FPS, amiben a tűzharcon kívül nagy szerepet kapott a minket védő rendőrségi pajzs, és a velünk egyszerre a helyszínre érkező mentő és tűzoltóegységek is. Egyetlen hibaként még mindig a sajnos egyre többször ismétlődő feladatokat lehetne igazán csak felhozni. A PS2-es verziót 8.5 pontra értékeltem, az Xbox-os viszont ennyit nem ér lévén, hogy X-en azért vannak sokkal jobban teljesítő FPS-ek is, így ebben a kínálatában az Urban Chaos csak szimplán egy jó játék.



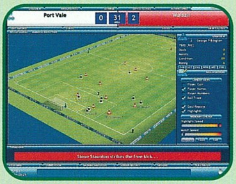


MÁS VERZIÓ: PS2

8 pont

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

Az előző PS2-es Champioship Manager is megfordult már a kezeim között, úgyhogy egy évvel később a 2006-os Xbox verziót kicsit már ismerősként üdvözölhettem a vinyómon. Ami nagyon tetszett és nem emlékszem, hogy benne lett volna az előző részben, hogy a profil megadásának a játék rákérdez a születési dátumunkra is, és mivel ezt egy korabeli naptár segedelmével teszi, így megtudhattam, hogy anno egy keddi napon láttam meg a napvilágot, sokak bánatára. Az Eidos-féle futball menedzser játék még mindig abban nyújt hatalmasat, hogy majdnem harminc ország bajnokságát vehetjük irányításunk alá (persze nem egyszerre), és egyes országokban akár az első osztály alatt is neki kezdhetünk garázdálkodni (mindig csodálkozásra késztet, hogy az olaszoknál még a hetedosztályt is jegyzi a gép, meg amúgy mindenki mást is.). Ha másért nem már csak a programban szereplő adatbázis miatt is érdemes beszerezni a játékot, mármint azokat, akik erre fogékonyak, [redacted] dzser ebből a szempontból jobbnak találtam. Mellette szól viszont az iszonyatosan nagy mennyiségű adat, és a tartalmas belső, ami a számtalan különféle opcióban és beállítási lehetőségben nyilvánul meg, és az összetett játékmenetben csúcsosodik ki.





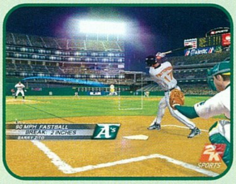
MÁS VERZIÓ: PSP, PS2

6.5 pont

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K6

Nemrég olvashattatok egy teljes oldalas tesztet az áprilisi újságban erről a tipikusan amerikai sportról, ahol még a játék szabályai is tisztességen le voltak jegyezve, így aki annak alapján kedvet kapott a játékhoz, időközben már jó néhány labdát küthetett a közönség közé, és nehogy az Xbox tábor felvágja az ereit, ezúttal egy Xbox-os baseball is bekerült a Leltárba. Mivel azonban akkor a PS2-es MLB 2006 – The Showról értekezet nektek Balu, ez pedig a MLB 2K6, én pedig nem játszottam az előbb említett PS2-es anyaggal, most kéne igazán okosnak lenni, hogy látatlanban is megmondjam a frankót. A baseball bármennyire is népszerű Amerikában, mifelénk épp oly ismeretlen, bár talán két-három csapatot a hollywoodi filmekből mindenki jól ismerhet (a Yankees-re és a Boston Red Sox-ra gondolok), és baseballütőt is mindenki fogott már a kezébe szerintem, ha nem is a játék kedvéért. Attanulmányoztam Balu cikkét és megállapíthattam, hogy a játék követi a hivatalos szabályrendszert, tehát az ott leírtakkal akár itt is elkezdhetünk egy teljes szezont, egy sima meccset, satöbbit. A game tartalmi része elég szerteágazó a különféle tréningektől elkezdve több mint tízféle játékmódnak vághatunk neki. Ezen kívül menedzselhetjük a csapatainkat, és saját játékost illetve team megalkotásába is belekezdhetünk. (Azt mondjuk tudja a rák, hogy a játék valós adatokkal dolgozik-e, de biztos.) A grafika és a körítés elég meggyőző (a játékosok alászignózott labdákkal kényeztetik el a közönséget). Ez persze nem minden, mivel a szabályok megismerése után még a labdát is el kellene találnunk. Nem könnyű, gyors, tartós sikerre senki ne számítson. Hasonlóan vagyunk a dobásokkal is (jó sokféle dobás és ütés van a játékban – külön gombokon – és lehet csavarni is a labdát) és nekem eléggé irritáló volt a sokszor 3-4 mini képernyőn követni a futkározó játékosokat is. Nekem annyira nem jött be.





MÁS VERZIÓ: PSP, PS2, X360, GC

7 pont

ARMY MEN – MAJOR MALFUNCTION

Két dolgon mindenképp el lehet mélázni az új Army Men játék kezdetekor (aminek egyébként van NDS-es kistestvére is állítólag): az egyik, hogy vajon a címben szereplő sorszám (ami egyébként a XXII-es) valóban a valóságot fedi, és ennyire kicsúszott volna az irányítás alól az Army Men széria, avagy csak egy komolytalan Star Wars utánérzés, amire a lassan továsúszó szöveg is utal. A másik pedig, hogy milyen kellemetlen halmazállapot változást idéz elő, ha egy műanyagkatonát bezárnak a mikrohullámú sütőbe. A játék, az Army Men sorozat azon tagjai közé tartozik, amik a földi gyalogsági harcot erőltetik, már a sorozat kezdete óta. Ezúttal egy közlegényt (Anderson) kell irányítanunk különféle terepviszonyok között (a kertből végül „hatalmas" erőfeszítések árán bejuthatunk a házba is, és onnan a végtelenbe és tovább). Érdekes módon ezúttal nem a zöld-sárga háborúba csöppenünk bele – vagy legalábbis ez még a játék elején nem derül ki –, hanem egyéb veszedelmes megvadult gyerekjátékok ellen fogunk küzdeni, úgymint robotok, és egyéb a gyermekek szobájában megtalálható huncutságok. Az is külön megemlítendő, hogy – szerintem – most először hallhatjuk egy Army Men játékban azt a furcsa különös makogó nyelvjárást is, amin keresztül ezek a műanyag figurák kommunikálnak egymás között – ha tévednék sorry. A játék grafikája egyébként pocsék, az irányítás még csak-csak elmegy, ebben leginkább az automata célzás segít, bár az ellenfelekbe még így is irreálisan sokat kell tüzelnünk. Egyébként állítólag harminc küldetés, tizenhat gyilkos fegyver és számtalan fajta ellenség színesíti a játékmenetet. A játék tipikusan kisgyermekeknek készült, erre utal a primó pálya és küldetéstervezés is. Szívem szerint azonban a gyatra megvalósítás miatt, még kicsinek sem ajánlanám, játszatok mással, van ezer jobb cucc a piacon.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

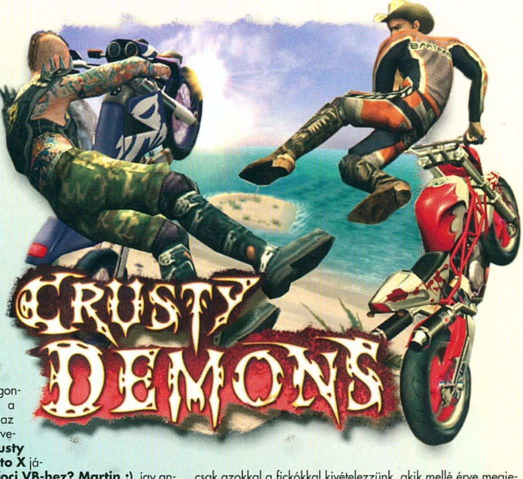


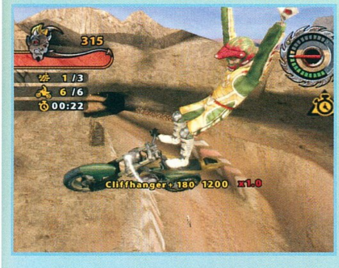


MÁS VERZIÓ: PS2

2 pont











Szívem szerint azzal a gondolttal indítanám ez a tesztet, hogy gyűlölöm az olaszokat, de mivel ez szervesen nem kapcsolható a **Crusty Demons – Freestyle Moto X** játékhoz **(Talán inkább a foci VB-hez? Martin ;)**, így annak ellenére, hogy gyűlölöm az olaszokat, mégis inkább azzal a gondolatmenettel indítanám a cikket, hogy bár inkább Playstation 2-re jellemzőek a motocross-os és a freestyle motorozást előnyben részesítő programok, azért néhány képviselője akad a stílusnak az Xbox piacon is (MX Unleashed, Motocross Mania 3, SX Superstar), most azonban egy olyan darabbal bővül a kínálat, ami egyelőre úgy néz ki, hogy Xbox exkluzív marad, mivel időközben törölték a Playstation 2-es megjelenésének az időpontját, ez lenne a már korábban említett Crusty Demons – Freestyle Moto X.

A Crusty Demons számomra teljesen ismeretlen produktum, de mivel a játék elején kiírják, hogy a jogok az egyik filmgyártó céghez tartoznak, a történetet pedig képregényes stílusban tárja elénk a stuff, elképzelhetőnek tartom, hogy van Crusty Demons-os képregény, és film, vagy ha még nincs, a közeljövőben számíthatunk rá, egyébként úgy a kilencvenes évek közepéről nekem rémlik valami hasonló mozi, remélem, nem csak a gyermekkori emlékek csalnak meg. A történet szerinte egyébként a Crusty Team – ami válogatott bad guy-okból álló freestyle crossmotoros csapat – a nagy vagánykodásuk alatt beadja a kulcsot, majd végső megoldásként eladják a lelküket az ördögnek, csak hogy visszakerülhessenek a Földre, igaz innentől kezdve a patástalpú, villás farkú, kétszarvú lénynek kénytelenek bedolgozásokat elvállalni.

Sztoriban maradva (vannak különben egyszeri játékot, gyors meneteket favorizáló játéklehetőségek is, a gyors meneteket mondjuk én is kedvelem) különféle nagyon veszélyes kinézetű figurák közöl választhatunk. A készítők figyelembe vették az emberek eltérő ízléseit, így mindenki megtalálhatja a magának tetsző figurát, hiszen tanyasi paraszt, punk, vagy épp lepukkant kosárlabdázó, agyontetovált retek, kangörcsös tinédzser, motoros cowboy, vagy kiszolgált veterán katona is megtalálható a választékban. (Rosszlányok sajna nincsenek)

A történet alatt az egész világot bejárjuk majd New Yorktól Rión keresztül Tokióig, de csak szép sorban haladva, mivel mindig csak a soron következő nagyvárost nyitja meg nekünk a játék.

A game elején a jobb motorok természetesen szintén zárolva vannak, így kénytelen vagyunk a kínálat aljából válogatni, amiben a különböző tulajdonságaik feltüntetése nyújthat segítséget a játékosnak, no persze annyira nagy differencia nincs közöttük.

Maga a játék egyébként egy Tony Hawk koppintás, csak itt most gördeszka helyett motoron csücsülünk. Ez persze így eléggé sarkított hasonlat, hiszen a Crusty Demons-ban valamivel többről van szó. A pályák például, ha nem is kerületnyi méretűek, de valamivel nagyobbak, mint a Tony Hawkban, bár annak a szériának a legutolsó részeiben is igen nagy területeket járhattunk be. Itt most néha jó pár háztömbnyi részt bemotorozhatunk. Természetesen, ahogy egy ilyen játékban szokás, a nagyvárosi helyszínek csak nyomokban és hangulatukban a hasonlítanak egy valódi városrészre, hiszen egy ilyen program megköveteli magának, hogy a környezetet teleszórják különféle ugratókkal, trükkteknőkkel és medencékkel, különféle ügyességi szakaszokkal, ahol kedvünkre trükközgethetünk, nyomhatjuk a látványos mozdulatokat. A pause menüben egyébként találunk egy trükklistát is (trick list), ahol még a trükkök végrehajtásához szükséges gombkombinációk is fel vannak tüntetve, szóval onnan bármit kitanulhatunk, és idővel bővül majd a kínálat is. Idővel egyébként számtalan egyelőre még lelakatolt dolgot nyithatunk meg (biográfiák, videók, stb.), amiket az extráknál vizslathatunk át. A pályákon folyik a civil élet, tehát van jármű- és gyalogosfogalom is, ez utóbbiakat el is üthetjük, csak azokkal a fickókkal kivételezzünk, akik mellé érve megjelenik az X gomb ikonja, velük ugyanis beszélni tudunk, és jófajta speciális missziókat vehetünk fel, extra pontszámokért, vagy egyszerűen csak továbbjutás érdekében.

A játék egyik nagyobbacska pozitívuma egyébként, hogy a lehetőségekhez képest jó nagy csomó feladatot zsúfoltak bele minden helyszínbe: ikonok gyűjtögetése, pontszámok elérése, trükközgetés, speciális missziók, és pályánként mindig visszaköszönő standard feladatok is a teljesítendő listát bővítik, amely felsorolást egyébként szintén a pause menüben nézhetjük meg.

A másik esetleges vonzereje lehet a játéknak, hogy jó véres a cucc. Esések után hatalmas vérfürdőben halálozik el a figuránk, és egy vérplazmás infúziós tasakkal még szimbolizálja is nekünk a játék az elveszített vérmennyiségünket. Nagyobb eséseknél aztán jön a kötelező „száraz faágra léptünk" roppanó hang, és a játék még egy hevenyészett kis röntgenképen elénk is tárja a véres valóságot, vagyis megmutatja nekünk a törött csontot vagy csontokat. Ez mondjuk tetszett még nekem is.

A progi kinézete nem épp világszínvonalú, ezen még dolgozhattak volna, nem hiszem, hogy a relatív nagy kiterjedésű, és sokszor több szintű helyszínek akadályozták volna meg a fejlesztőket, hogy ennél szebb látványvilágot is kihozzanak a játékból, elvégre ez mégis csak Xbox. A környezet egy kicsit elnagyolt, a figurák szintén, egyes mozgások mintha darabosak lennének, és szinte az összes trükköt is láthattuk már más játékban, szóval egy kicsit több ötlet sem ártott volna a programnak.

A játék zenei anyaga számomra teljesen hasznavehetetlen, értéket nem képvisel, próbáltak olyan trackeket összegyűjtögetni, amivel még inkább rágyúrhatnak erre a „pokoli-sátáni" hangulatra, mindegy, szerintem igénytelen... Én biztos benyomtam volna egy-két Black Sabbath nótát, már persze, ha Ozzy-ék is hozzájárultak volna...

Kinek lehet ajánlani egy ilyen játékot? Mindenképp a freestyle motorozás szerelmeseinek, illetve, akik a Tony Hawkon kívül is szeretnének eljátszadozni egy, a TH mintájára felépített, de mégis azért attól különböző stuffal. Nem egy nagy durranás, de vér van benne bőven, ki tudja, lehet ebben az esetben ez is elég. Ha nem, hívjatok papot...

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Valahogy ebben a témában nekem még mindig az Electronic Arts-os Freekstyle az etalon... az úgy játszatta magát, látványos volt, könnyen kezelhető, nem akarták túlbonyolítani. Szerettem.

CRUSTY DEMONS

EVOLVED GAMES

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos, 6 online, dd 5.1

✔ vér és pokolian démoni motoros trükkök
× meg pokolian középszerű is

6 pont

Az Xbox-on és PC-n futó MotoGP széria már egy ideje a legelismertebb motoros szimulációnak számít a videojátékok világában, legyen szó az egyjátékos karrierről, vagy a bitang jó – többek között – online multiplayerről. A harmadik rész árkádosabb extreme versenymódjaival pedig már végre nem csak a profibb hardcore játékosok élvezhették ki igazán a stuffot, habár végül is a nehezebb Grand Prix-vel is nyugodtan bárki próbálkozhatott kezdő fokozaton. Nem kellett hozzá sok idő, és máris átköltözött a sorozat a Microsoft nextgen konzoljára is. A kérdés csupán az, hogy a grafikán kívül történt-e időközben tartalmilag is érdemleges változás.

Nos, igen hamar rá kellett döbbennem, hogy nem nagyon. A **MotoGP 06** alig tesz hozzá valamit az X-es MotoGP 3-hoz, mindössze arról van leginkább szó, hogy a sorozat immár elérhető 360-on is.

Nézzük meg először mit is nyújt az egyjátékos mód. A nagy MotoGP fanok biztosan értékelni fogják, hogy mind a 2005-ös, mind pedig a 2006-os szezon paraméterei elérhetőek, beleértve természetesen az összes licencelt MotoGP pályát. A időjárás továbbra is változtatható, vagyis választhatunk a napfényes, felhős, vagy esős idő között. A motorok irányítása az árkádostól a szimulátorig terjed, valamint a nehézségi szint is viszonylag tág tartományban állítható.

sebességet és a gyorsulást. Bevallom férfiasan, én sok esetben egyszerűen belezúztam a csávóba az első kanyarnál, és így ugyan mind a ketten borultunk, de recovernél szinte mindig lett vagy 3 másodperc előnyöm, ezt a trükköt pedig, ha ügyes vagy, akár másodszorra is meg lehet ejteni, amikor a pálya közepén ismét lehagy.

A Grand Prix versenyek még nehezebbek lettek. Sokkal nehezebb az úton tartani a motort, és talán gyakoribbak lettek a borulások is. Mindenképpen Rookie fokozaton érdemes elkezdeni, nem csak azért, mert a ebben a fokozatban jár gamerscore pont, hanem azért is, mert közben folyamatosan kapod a kreditpontokat a fejlődéshez, és a motorokat könnyebben is lehet megnyitni. A Pro, vagy még magasabb fokozatoknak később is neki lehet ülni. Ha teljesítettük a Grand Prix-t, végre megnyílnak az árkádos extrém módok is, ahol aztán igazán gond nélkül kiélvezheted a száguldást, és végre elvonatkoztathatsz a játék szigorú szimulátor jellegétől. Erről nem csak a jóval szélesebb, és színesebb/változatosabb pályák, hanem az árkádosabb irányítás is tehet.

A mesterséges intelligencia sajnos nem változott. A gépi motorosok ugyanúgy viselkednek, mint eddig, vagyis monoton módon mennek a saját kis meghatározott útvonalukon, és ha éppen elkaszálnak minket egy-egy kanyarban, hát akkor elkaszálnak.

Ami rögtön feltűnik a grafikán, hogy – az X360-tól nem meglepő módon – végre egyszer az életben egy színpompázó MotoGP-t kaptunk, szemben az eddigi nagyon realisztikus, ám lehangolóan fakó színvilágú X-es részekkel. A fiktív extreme versenypályák persze eddig sem szenvedtek hiányt színtelítettségben, ezért is szerettem ennyire a MotoGP 3-at. Még jól emlékszem, hogy az E3 alatt leszedtem a MotoGp 06 demóját, és valahogy csalódtam benne, mert jóval többet vártam tőle. Később hallottam, hogy E3-as díjat is kapott, de azt nyilván HDTV-n látottak alapján, amiben akkor én még nem részesültem. Azóta láttam a játékot rövid ideig egy HD LCD-n, és jó sokáig vizsgáltam egy 19 colos monitoron (1280x1024). De a HD felbontástól függetlenül is nagyon bejött a stuff. A tesztelésnél normál TV-n pillantottam meg először, és valahogy sokkal szebbnek tűnt, mint amire emlékeztem. Úgy érzem megjelenésre simán megüti a PGR 3-at, sőt, egyes részein talán szebb is. Csak van egy kis bibi, mégpedig hogy a játék képfrissítési, és egyéb képhibákkal rendelkezik. A MotoGP 06 elvileg kisajtolja magából a mágikus 60 FPS-t, ám ennek véleményem szerint csak HDTV 720p-n van igazi előnye, hiszen ott másodpercenként 60 különböző „teljes képet" látunk, normál TV-n pedig csak 60 „félképet". 30 FPS-es játékoknál általában nincsen gond, de 60 FPS-nél már lehet probléma, hiszen az egymást felváltó különböző félké-

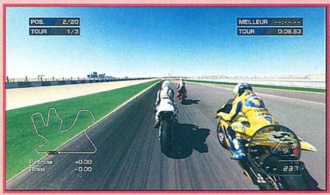


A játék gerincét ez esetben is a karrier mód képezi, ahol kezdetben csak a Grand Prix elérhető. Itt egy teljesen új, általad kreált pilótával és motorral kezdhetjük meg a bajnokságot. Akinek van kedve hosszasan bíbelődni, gyakorlatilag akármilyen designt kitalálhat magának, és később is nagyon sok kiegészítőt vásárolhatunk hozzá. Képességeink kezdetben még nagyon szegényesek, ám a versenyekkel és a kihívásokkal állandóan kapunk új kreditpontokat.

A kihívások szokás szerint a manőverezésről, gyorsulásról és fékezésről szólnak. A legdurvább egyértelműen a Follow the leader típusú kihívások, amikor egy motorost kell végigkövetni a pályán, és max. 1 másodperces késedelemmel szabad csak beérni a célba. Egy-kettő ritka szívatós tud lenni, ám szerencsére van lehetőség később is teljesíteni a kihívásokat, amikor már alaposan feltuningoltuk a kormányzást, a fékezést, a vég-

A *THQ*-s MotoGP sorozat egyik legnagyobb erénye mindig is a multiplay volt, melyek a harmadik rész óta végre kibővültek az extreme pályákkal, amik most már három féle osztályban is rendelkezésünkre állnak. A motorok száma kezdetben ugyan még nagyon korlátozott, ám az offline móddal ellentétben itt már az extreme módok is rendelkezésünkre rögtön rendelkezésünkre állnak. A játék ezeken a szemrevaló pályákon mutatja csak meg igazán, hogy milyen bivaly is a grafika, és ami a legjobb, hogy gyakorlatilag észrevehetetlen a különbség offline és online játékmód között. Ami mindig is nagyon tetszett a MotoGP szériában, hogy a 4-es osztott képernyő, és a gép által irányított motorosok system linken és online is elérhetőek. Nagyon nagy móka multiban játszani, és természetesen egészen más jelentősége van a borulásoknak is, hiszen ez esetben még vicces is lehet a sok káromkodás.

pek, tehát a páros és páratlan sorok elcsúszhatnak egymáshoz képest, és ezt hívatott korrigálni a V-Sync, ami itt sajnos nem működik túl jól. Ez a kellemetlen „csíkozódó" jelenség 50 Hz-es (60 Hz-es) TV-ken nagyon jól látszik, de 100 Hz-es TV-ken, ha bekapcsolva hagyjuk a (legtöbb TV-n elérhető) digitális pásztázást, vagy a progresszív scant, szerencsére eltűnik. Ami még nem tetszett normál TV-n, azok a csúnya recegős élek, no meg a sok helyen igen furcsán „gerjedő" színek. Néhány városi extreme pályán pl. igen érdekes színeket produkál a játék. További gond, hogy néha beszaggat a stuff, vagy legalábbis csúnyán megakad a képfrissítés. HD felbontásban, leginkább 720p-n ugyan nem jellemző a V-Sync probléma, az élsimítás is korrekt, valamint a színekkel sincsen gond, ám a képfrissítési hibák sajnos ott is feltűnőek. Így tehát 60 FPS ide vagy oda, technikai demonstrációnak marad a





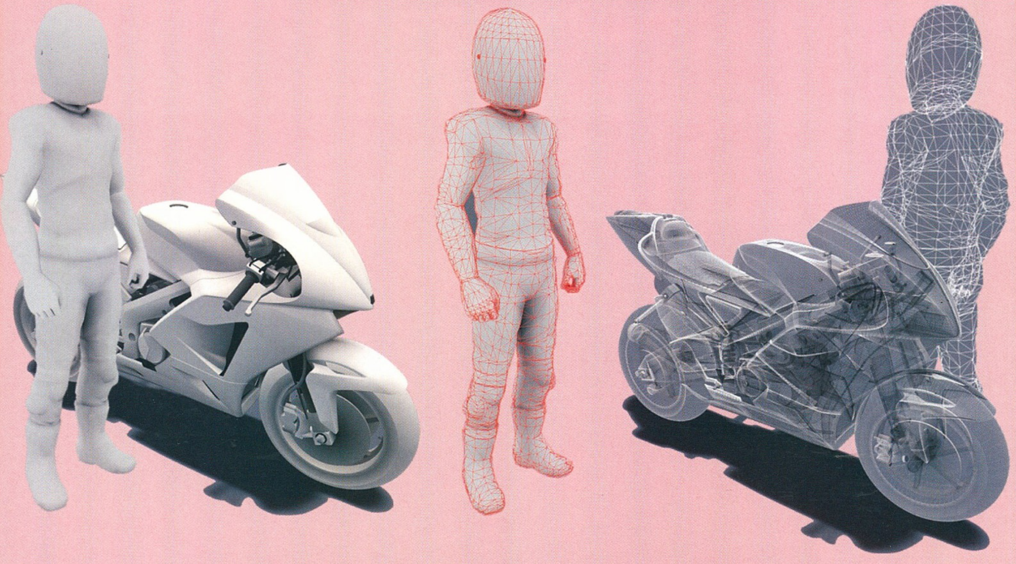


PGR3, és ha már 60 FPS, akkor pl. a RR6 egyértelműen folyamatosabb grafikájú.

De mint említettem, van a grafikának pozitív oldala is, méghozzá nem is kevés. Megjelenésre nagyon látványosan fejlődött a MotoGP 3-hoz képest. Szebbek lettek a fényárnyék effektek, jóval kidolgozottabbak lettek a textúrák, valamint maga a motor és motoros is igen durván néznek ki. Az esős pályák pedig nagyon realisztikusak, legyen szó SD (normál), vagy HD felbontásról. A replay-ek még ennél is durvábbak, és itt most nagyon jól működik az a realisztikus filmes effekt, ahogy különböző élességgel jelennek meg az egyes motorok, és a háttér.

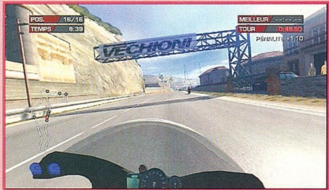
A hangeffektek is nagyon sokat fejlődtek, de azt egyébként is érdemes végre megemlíteni, hogy mennyivel jobb nextgenen az ingame DD 5.1. Még mindig nem teljesen filmes, de azt mondom, ez már nagyon közel áll hozzá. Egyszerűen érezhetően jobban érvényesül a térhangzás a 360-as játékoknál, és sokkal nagyobb az adatrátája az egyes hangsávoknak. A különbség a 360-as és X-es játékok ingame hangzása között legalább(!) akkora, mintha egy igényesebb DVD filmnél (pl. Gladiátor) átkapcsolunk DD 5.1-ről DTS-re. De nem csak a hangminőségről lehet beszélni, hanem hogy pl. mennyivel jellegzetesebbek lett az egyes motorok hangjai, és számos egyéb kisebb hangeffektel, pl. motorzajokkal is párosították ezeket. A





zenék most sokkal változatosabbak lettek stílusra. Akadnak rockszámok, és igazi gyors ütemű technók is. Nekem nem volt velük gondom, hiszen mind a két műfaj szimpi, de természetesen be lehet állítani saját háttérzenéket is.

Összefoglalva tehát a MotoGP 06 tartalmilag nem nyújt érdemlegesen többet, mint a sorozat legutóbbi tagja, a MotoGP 3. Annak viszont csak örülhetünk, hogy végre 360-on is elérhető. A sorozat eddig is a legelismertebb motoros szimulációnak számított, és most sem okoz csalódást, így mindenképpen jól járunk vele. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy kissé korainak érzem a játék kiadását. Ha még szánnak rá egykét hónapot, a zavaró képhibákat talán kiküszöbölhették volna, javíthattak volna a mesterséges intelligencián is, és kitalálhattak volna még további játékmódokat, akkor talán egy 9-est is megütött volna, de így sem rossz az eredmény. Ha már rendelkezel az X-es MotoGP 3-mal, és gond nélkül működik nálad az Xbox Live, akkor csak a pöpecebb (ám akadozóbb) grafika, valamint az achievements rendszer motiválhat a vásárlásra. Ha viszont nem játszottál a harmadik résszel, és érdekelnek a motorok, ne tétovázz. Rookie fokozaton kezdők is elboldogulnak, de meg kell jegyezzem, hogy bár 400-500 gamerscore pont viszonylag könnyen megszerezhető, a többi 500-600 azonban csak igen nehezen adja meg magát. Ami viszont talán a legfontosabb, hogy a MotoGP 06 jelenleg az egyik legjobb Liveos multis játék. 16-an online, akár osztott képernyőn, méghozzá adott esetben gépi motorosokkal kiegészítve, bizony nem semmi. Igaz, ez már a korábbi részek érdeme is volt, de nem ilyen szemrevaló külsővel. Lelki szemeim előtt megjelenik egy PGR 3 grafikájú Nascar pálya, 100+ centis HDTV, dübörgő 5.1, és hatalmas rivaldafény az agyontömött lelátókról. Közé-



pen száguldok 320 km/h-val, körülöttem legalább 20 további online játékos, és mindegyik egy-egy magyar X360 tulaj a 576.hu-ról. Még 30 kör van hátra, de nagyon szoros a verseny. Az egyik haverommal közben összebeszélünk headseten, és a kocsija farába felzárkózva megoszlik közöttünk a légellenállás, majd elkezdünk mindenkit sorra lehagyni...

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A game igencsak minőségi, ezt kár lenne vitatni. Ha Xboxon szétjátszottad a harmadik részt, én azt mondom, ne erre költsd a pénzed, kivéve, ha mindened a motorozás. Ha friss 360 tulaj vagy, és korábban nem X-eztél, és vonzódsz a témához, plusz esetleg neten is tudnád nyomni a cuccot, nagyon-nagyon jó vétel. Az igazi erejét ez a stuff csak HDTV-n mutatja ki, ezt ne felejtsd el!

MOTOGP 06

THQ / CLIMAX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, dd 5.1, 16:9, 2-16 xbox live, sytem link, 480p/720p/1080i, 4 mb mentés

✔ nagyon szép külsô, megszokott motogp single/multi módok
× grafikai hibák, tartalmilag nem nyújt számottevôen többet a motogp 3-nál

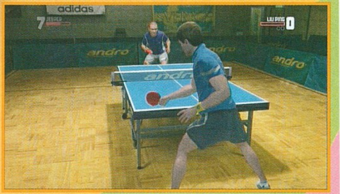
8 pont

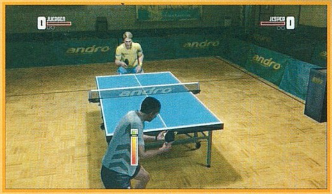
AZ ASZTALON CSINÁLNI JÓ!













Két dolog biztos: egyrészt ezt a játékot senki nem várta a Grand Theft Autókról elhíresült *Rockstartól*, másrészt meg mindenki szkeptikusan reagált a bejelentésre. Körülbelül olyan élvezetesnek tűnt a dolog, mint mondjuk egy minigolfos játék: C64-en még jó ötlet volt, ma mobiltelefonon épphogy elmegy, ha túl hosszú a sor a postán, de konzolon? Ráadásul egy nextgen konzolon?! Ki fog ezzel játszani…?

Bár az alapfelállás ilyen taszító, ráadásul a dobozkép is veszélyesen szörnyű, azt kell mondanom, ez a játék egy igazi kincs. A szabályokat mindenki tudja (vagy nem? – 11 pontig megy a csata, egymás után kettőt szerválhatunk), és a „pálya" is apró, így nem csoda, ha valaki csodálkozik, hogy milyen game lehet ebből… A játék titka a nagyszerű, sőt, egyenesen zseniális irányításában rejtőzik. A bal karral ugye emberünket irányítjuk, a négy színes gomb pedig a labda csavarását szabályozza. A taktikázást fokozza, hogy az ellenféltől visszapattanó labda egy kis aurával van körbevéve, ennek színe mutatja, hogy melyik gomb megnyomásával (azaz milyen irányba csavarással) kerülünk a legnagyobb helyzeti előnybe. A labda helyezésénél a kontroller rezgőfunkciója segít, minél vadabbul nyomjuk az egyik irányba a kart, annál jobban ugrál a kezünkben az irányító, néhány hiba után pedig már pontosan érezni fogjuk, hogy mikor fog az asztal szélén pattanni a labda, és mikor feszítettük túl a húrt – ilyenkor egy villámgyors „ellenkormányzással" még megmenthetjük a helyzetet. Ha alaposan „beleállunk az ütésekbe", azaz jó sokáig tartjuk nyomva az ütésgombokat, fókuszt gyűjthetünk, ami afféle szuperütés, ha ezt aktiváljuk, lelassul az idő, és bőven van időnk kiválasztani, hogy melyik sarokba akarjuk helyezni a labdát.

A taktikázás egy másik része a versenyző kiválasztása – összesen 11-en vannak, de eleinte még csak öten elérhetőek, a többieket meg kell nyitni. Minden karakternek megvan a maga stílusa, és mivel nincsenek sokan, ezt hamarosan ki is fogjuk tanulni. Hamar rájövünk, hogy Liu Ping iszonyatos csavarást visz az ütésekbe, Luc szinte mindent visszaad, a „svéd Terminator", Jasper pedig olyan erőseket csap, hogy szinte összedől az asztal (őt hamar meg fogjuk gyűlölni). Mindenki ellen külön taktika kell, és ez főleg multiban jön el?. Már csak azért is, mert egyedül játszva a Table Tennis nem kínál valami sokat… Van öt bajnokság, mind egyre több meccsből áll, meg lehet nyerni mindenkinek négy plusz ruhát, és ennyi. Nem azt mondom, hogy sztori kellett volna, de tudomisén, fejleszthető tulajdonságok, karakterkészítő, különböző bajnokságok, esetleg speciális meccsek vagy valami! A Fight Night 3 karriermódja például gyönyörű példa – ott aztán minden van, így aztán egyedül is élvezetes vele játszani –, itt meg csak azért szenvedtem vele, hogy megnyissam a karaktereket, összeszedjem a mezeket és pályákat (bár ez bődületesen nehéz, úgyhogy csak iszonyatos türelemmel érdemes nekiesni a kollekcióépítésnek!). Na mindegy, gondolom el a puritán megoldás az ára annak, hogy a játék csökkentett áron kerül forgalomba.

Multiban viszont a játék nagyszerűen muzsikál. Itt persze főként az Xbox Live-os verzióra gondolok, mert ha egy gépen játszunk ketten, akkor valaki ugye az asztal felső szélén van, onnan meg sokkal nehezebb játszani (vagy legalábbis én nem ismerek senkit, aki ezt preferálná…). XBL-en minden tökéletes: abszolút nincs lag, fantasztikusan lehet taktikázni, és hihetetlen élmény, amikor egy 50-60 érintéses labdamenet végén egy aljas csusszával vagy egy váratlan csavarással sikerült legyőzni ellenfelünket. Próbáljuk „altatni" ellenfelünket, bevetni néhány váratlan megoldást, megpróbáljuk kitalálni taktikáját – egyszóval minden idegszálunkkal a taktikázásra koncentrálunk, ennél többet pedig egy sportjátéktól nem lehet várni.

A grafika egész látványos, legalábbis ami a sportolókat illeti. Jól ki vannak dolgozva (még akkor is, ha igazán szimpatikus figurát nehéz lenne találni a felhozatalban…), pompásan mozog a ruhájuk is, a nextgen grafikai effektek képviseletében pedig az izzadás, és az ezzel együtt járó undorítóan átnedvesedett hónalj-tájékok szórakoztatják a nagyérdeműt. A mozgásuk is hasonlóan magas szintű, még a lelassított visszajátszások során is alig-alig látni hibákat ilyen téren – egyszóval a játékosok tekintetében egy panaszunk sem lehet. A pálya már sokkal puritánabb, bár igaz ami igaz, amit ki lehetett hozni egy zöldre festett asztalból meg egy fehér hálóból, azt kihozták. A nézőket leginkább csak hallani lehet, esetleg egy-egy visszajátszásban pár pillanatig látjuk őket – az biztos, hogy nem sok vizet zavarnak. Kommentár nincs, a zene annyira jellegtelen, hogy nem is emlékszem rá – igaz, kár is lett volna beletenni valami drága licencelt zenét, amikor itt úgyis mindenki a játékmenetre koncentrál…

A meglepő alapötlet (kíváncsi lennék rá, miként tudták az ötletet keresztülvinni a milliós eladásokra pályázó vezetőségen – merthogy ez nem az a program, az biztos) egészen fantasztikus megvalósítást kapott. Merem állítani, hogy ez a játéktörténelem eddigi legélethűbb, és multiban az egyik legszórakoztatóbb sportfeldolgozása. Igaz, ha csak egyedül tudsz vele játszani, nem fog hónapokig lekötni – no de pont ezért lett viszonylag olcsó! Az év eddigi legjobb meglepetése – csodajáték a semmiből!

Xbot

MARTIN BELESZÓL!

Jó példa volt felhozni a cikkben a C64-et: azon is sok játék volt, melyeknek egyszerűségükben rejlett a nagyszerűségük. Ez is egy ilyen. Az ötlet, az a fránya jó ötlet… az a lelke mindennek.

ROCKSTAR GAMES PRESENT TABLE TENNIS

ROCKSTAR / ROCKSTAR SAN DIEGO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

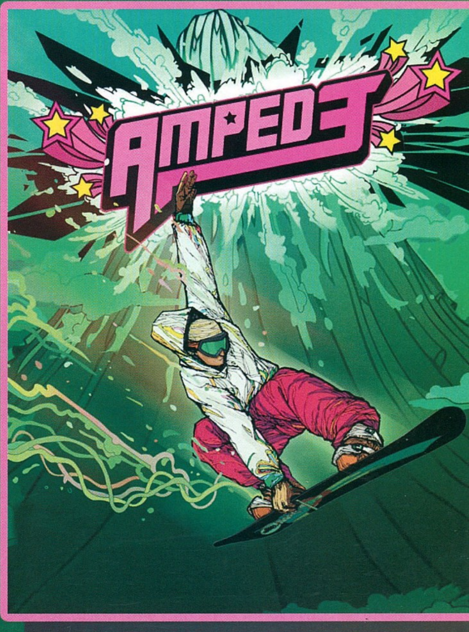
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos (egy gépen), 8 játékos (xbox live), 480p/720p/1080i, 16:9

✔ zseniális irányíthatóság
× egyedül hamar unalmassá válik

8.5 pont







Az első két Amped-játék (akkor még a Microsoft gondozásában) még az igazi szimulátorok közé tartozott. Nem volt versenyzés, verekedés, meg nevetségesen eltúlzott trükkök, mint az SSX-szériában, a hegyektől kezdve a mozdulatokon át a szponzorokig minden valósághű volt. Jó eséllyel ezért sem lett a sorozat olyan népszerű, mint azt megérdemelte volna – különösen az Amped 2-ben debütált fantasztikus online lehetőségek érdemeltek volna nagyobb figyelmet. Ez azonban nem következett be, a Microsoft így szépen elpasszolta a fejlesztőket, akik immár a 2K kötelékében kezdték el a harmadik epizód fejlesztését.

Az első képek alapján még egy „egyszerű" folytatásnak gondoltuk: kicsit szebb, kicsit többet tud, de alapjában véve ugyanannak a realisztikus snowboard-szimulátornak tűnt. Aztán megérkezett a játék, és az első pillanattól kezdve nyilvánvaló volt, hogy valaki a fejlesztés felénél eszelős adag meszkalint kevert a fejlesztők minden italába. Az alapok ugyanazok: hó, hegyek, deszka a talpunk alatt, hadd szóljon. A körítés azonban mindent megváltoztatott: a „tehetséges gyerek nehéz munkával előretör a profi deszkások világában" háttértörténetet olyan messzire hajították, amennyire csak bírták, és ehelyett egy elképesztően kretén és elvont sztorit raktak össze.

Komolyan mondom, még nem volt játék, amelyben ennyi baromság kapott volna helyet – láthatunk majd reklámot egy snowboardos szerepjátékról, lefényképezzük a jetit, részt veszünk egy kommunista hódeszkás showműsorban, reklámot készítünk egy hullák számára készült parfümnek, megtekinthetjük a Menage A Brahs című fiú együttes három klipjét, látunk majd zebrából készült kentaurokat, beszélünk egy rugóra feltűzött disznóval, és legyőzünk vagy 12 svéd pokoldémont. A játék végére pedig kiderül, hogy ki van a gonoszságok mögött: egy Végbéltronic Arts nevű cég, és annak Emag Live (olvassátok el fordítva) című FPS-RPG-snowboard játéka, melyet a Zugspitze felett lebegő zeppelinen egy Von Havok báró nevű csuklyás fickó vezetésével készítenek... A sztori remekül működik, sokkal érdekesebb, mint bármi, ami hasonló, extrémsport-játékban valaha is szerepelt.

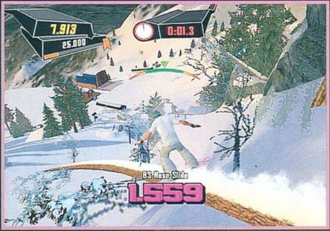
Ez persze szükséges is, hiszen a játékmenet nem változott túl sokat. Továbbra is van hét hegyünk (az utolsó néhány már nagyon pici), rajtuk néhány kötelezően teljesítendő sztori-feladat és megszámlálhatatlan egyéb kihívás – mivel karakterünk fejlődik ezektől, érdemes teljesíteni minél többet. Utóbbiak lehetnek értelmesek, ilyenkor például egy fényképésznek kell megfelelő trükköt előadnunk, vagy éppen egy szakaszon minél magasabb pontszámot elérnünk. A másodlagos feladatok másik fele már elvont, itt kis felhőket kell összeszedni, netán minél nagyobbat kell esni egy felfújható káddal nekiindulva a köves lejtőknek, és hasonló eszetlen, ám elég változatos feladatokat kell teljesítenünk.

Az irányítás nagyrészt a második részből van átvéve, ám meglehetősen sokat könnyítettek a dolgokon, így a kezdők is simán teljesíthetik a legtöbb feladatot. A trükköket összekötő butter mozgás (lényegében a Tony Hawkokban levő manual) sokkal könnyebben előhozható, és a különböző korlátok is szinte vonzzák karakterünket, néha igen komikus, ahogy láthatóan mellé esnénk, aztán mágikus módon mégis azon landolunk. A játék nem igazán tér ki rá, de az „awesomeness" mozdulat az előző részből most is itt van, és ennek segítségével érhetjük el az igazán magas, több milliós pontszámokat – lényegében arról van szó, hogy a forgásokhoz, szaltókhoz használt analóg kart csak finoman, félig szabad megnyomni; ilyenkor az idő lelassul, fura szimbólumok jelennek meg körülöttünk, mi meg szinte megfulladunk a bónusz pontokban...

A játék technikailag sajnos nem igazán üti meg a mércét. Persze sokkal szebb, mint a korábbi részek, meg Xbox 360-on igazából konkurenciája sincsen, mégis, a látványvilág sok kivetnivalót hagy maga után. A karakterek kicsit elnagyoltak (és ezen a karakterszerkesztő sem segít, akárhány ezer cuccot vehetünk magunknak), és hiába van olykor több tucat „civil" karakter is a képernyőn, a pályák kicsit élettelennek tűnnek. Úgy látszik nem arra mentek rá a fejlesztők, hogy egy áll-leesős grafikát hozzanak össze, hanem a stabil képfrissítéssel és a tényleg végtelen látótávolsággal törődtek (néhány óriási ugrásnál egészen a pálya legvégéig ellátunk). Engem nem igazán zavart ez a hozzáállás, meg azt is értem, hogy ez nem egy hatalmas költségvetésű project volt, de azt is megértem, aki kicsit húzza a száját, mondván, többet várt.

Amennyiben szereted az idióta, elvont humort, az Amped 3 magával fog ragadni, efelől nincs kétségem. Ha esetleg ez nem így van, akkor is érdemes nekiesni, hiszen az átvezető videókat el lehet nyomni, és ennél jobb snowboardos játék meg nincs a konzolon – igaz, rosszabb sem. Közepes látványvilág, egész élvezetes (ám kicsit tán könnyű) játékmenet és eszelős hangulat – leginkább talán így lehetne jellemezni az Ampedet.

Xbot







MARTIN BELESZÓL!

Ha egy játékot nem tudsz komolyra megcsinálni, csináld meg komolytalanra – de akkor legyen annyira idióta, hogy az már fájjon, így biztos a siker. Néha ilyen is kell.

AMPED 3

2K SPORTS / INDIE BUILT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, dd 5.1, 480p/720p/1080i, 16:9

✔ őrült hangulat
× sokat könnyítettek rajta

8 pont



THIS

Az álom álmodja az álmodót – az 576 Konzol hasábjain 2003 februárjában publikált Ikaruga recenzió nem a vég, hanem a kezdet volt. A Dreamcast él és élni fog; a gigászok által keltett hullámok nem csitulnak el a felhők elvonultával. Az Ikaruga és vele együtt a Treasure azóta legenda: a shmup zsáner zenje, a pszeudo 3D-s shooterek művészeti kiteljesedése.

A kezdet a vég. Az Ikaruga több lemásolható, áruba bocsátható portékánál. Azóta már tudjuk: a Radiant Silvergun nyomdokába lépett alkotás túllépett önnön keretein, megreformálta stílusát, felkúszott a dobogó legfelső fokára és onnan fentről, a magasból szemlélve tekint le apródjainak birodalmára, méltóan elfoglalva helyét a hősök panteonjában. Egyszeri és megismételhetetlen árkád csoda, mára pedig gyűjtői ritkaság. Ikarugát birtokolni sikk, kiváltáság, életérzés; Ikarugát nem birtokolni mételyes fertő, a nyolcadik főbűn. A Dreamcast hattyúdala, utolsó hatalmas gombafelhője – *legalábbis ezt hittük.* Nem akartuk, de muszáj volt. Elmúlt, megtörtént: a múltidézés rituáléjának vége, az új király megtalálása legyen a legfőbb cél. De az idő még nem érett meg; előbb vissza kell nyúlnunk régi valónkhoz, le kell porolnunk ráncos, szakadt, vén köpenyünket, hogy a Szent Grál titkát kifürkészve egy utolsó pillantást vessünk rég nem látott barátunk mély sebekkel barázdált arcára.

IS

12 ezer példány – két hét leforgása alatt ennyi fogyott el egy olyan produktumból, mely egy tetszhalott, a köztudatból kivonult gépre készült el, viszonylag kis megtérülés esélyével rajtolva, csupán tiszteletből; mindez jelen sorok írásától számítva három hónappal ezelőtt, 2006 márciusának végén. Az **Under Defeat** nem a Dreamcast hattyúdala: az Under Defeat a jutalomjáték, a végsőkig kitartó kevesek kiváltsága, az igazhitűek Canossa-járásának ajándéka. Drága, jelentős anyagi befektetést igénylő adomány: a limitált példányszámú, a teljes zenei anyagot tartalmazó bónuszlemezzel, DVD-tokban szállított kiadvány vadonat új, fóliás formájában 65 dollárt kóstál – el is kapkodták. Félnetek nem kell, a kenyér és a hal mannája mindenkinek jár: az elrendelt második hullám az alapváltozat puritánságával, de folyamatosan érkezik; importálni pedig bár hazánk csőposta hálózata miatt kockázatos, de mindenképp kötelező.

Az Under Defeat ortodox shoot'em-up, igazi árkád gyöngyszem, mely nem ad hozzá semmit az unalomig ismert képlethez. Nem olyan egyedi és reformer, mint az Ikaruga és a Border Down volt.; miért is lenne, hiszen mindkét kompozíció egyedi és megismételhetetlen. Mással emeli ki magát a szürke tömegből – párját ritkítóan egyszerű, gyorsan megtanulható, kellőképpen látványos – mi az hogy, egyszerűen *pazar* – és meglepően könnyű; a hardcore réteg és a casual gamerek által egyaránt emészthető, hihetetlenül kiegyensúlyozott. A földhözragadt témaválasztásból adódóan mind a környezet, mind a vezetendő helikopter, mind az ellenfelek a 21. századi technikai nívót és megvalósítást követik, feledtetve a többnyire sci-fi témába ágyazott shmupok egy kaptafára készült tömegének sivárságát.

Öt, szakaszokra bontott, eltérő környezetet kínáló helyszínen csap össze a két sereg, a háború gépezete egy pillanatra sem áll meg. Repülő alkalmatosságunk irányítása esetén apróbb, a játékélményt jelentősen módosító újdonságra lelhetünk – a rotoros szörnyeteg nem csak a megszokott irányba, de 30 fokos szögben oldalra is bedönthető: jelentős stratégiai előnyt nyújtva ezzel, melyet az ellenfeleket csupán minimálisan – a pályavégi boss-okat egyáltalán nem – sebző, rendkívül látványos bomba tesz teljessé a maga töltényeltüntető képességével.

A **Radilgy** (más fordításban **Radirgy** vagy **Rajirugi**) más – nem fékezett habzású, sablon alapján felépített tucatshooter. Különleges, egyedi darab. Első látásra nem is több egyszerű, flash alapokra építkező és ingyenesen kipróbálható amatőr barkácsfejlesztésnél, ám a dolgok mélyére ásva hamar nyilvánvalóvá válik a prekoncepcióban rejlő fatális tévedés.

Az anno 2004 decemberében a Chaos Fieldet elkövető *Milestone* jegyezte lőparádé igazi multiplatform jellege ellenére – ez évben Dreamcast mellett a PS2 és GC tulajokat is megörvendezteti – hardcore, maradandó addikciót kiváltó dózis és egyben kaotikus kavalkád. A kezdeti lépések félelmetesek, az ember nem tudja, mit s miért tegyen, hiszen a japán nyelvre erősen építő játékmenet nem nyújt támpontot még a shmup veteránjainak sem: menj és

RADILGY

SEGA

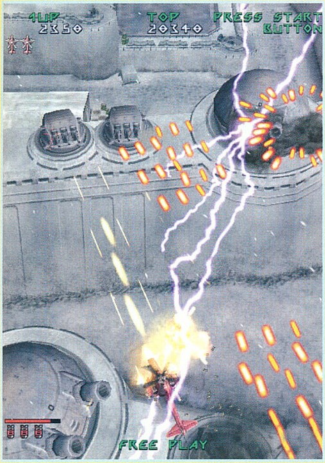
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, visual memory (blokk), arcade stick

✔ addiktív ínyencfalat
× nehezen emészthető

7 pont





lőj az örökszabály. A Chaos Field örökség nyilvánvaló, a Mars Matrix ötletmerítés profán egyszerűsége üdítően hat: három eltérő hajó, három mozgási sebesség, három akciógomb: normál támadás, közelharci kardforgatás és szőnyegbombázás. A karakter egy helyben toporogva védekező állást vesz fel, a lövedékek lepattognak titánborítású testéről. Az ütközés nem halálos, az egymásnak feszülő kolosszusok lepattannak egymásról, a lézernyalábok tengere szinte az utolsó négyzetcentiméterekig beborítja a képernyőt – a lövedékek lomhasága hajtja igába erejüket, a golyózápor fiktív tánclépésekkel kikerülhető. Az élvezet csupán öt szinten át kényezteti az érzékszerveket: a Radilgy az innováció gúnyájába bújt pionír, mely a pontokra hajt – pontokra, melyek bezsebelése csak akkor hatékony, ha a „térerő” eléri a megfelelő értéket.

THE

Az Under Defeat szebb, mint bármi, ami eddig a témában megjelent – bizony, látványosabb, mint a Playstation 2-es Gradius, a Dreamcast padjait koptató Zero Gunner vagy a Border Down. Iskolapéldája annak, hogy mit lehet kihozni egy nyolc éves hardverből pusztán megfelelő hozzáállással, hozzáértéssel és a Naomi board fortélyainak teljes körű ismeretével. Pedig a képernyőt nem ostromolják a jövőből előlépett grandiózus űrhajók, több száz méter magas fémkolosszusok, hatalmas földalatti járatok: lézernyalábok helyett fém és hőlövedékek cikáznak keresztül-kasul, a katonai bázis aszfaltcsíkjait tankok és teherszállító járművek ostromolják, az eget vadászrepülők és helikopterek uralják, a tengert pedig hatalmas lövegekkel felszerelt cirkálók tartják rettegésben. Az akció folyamatos – szaggatásnak nyoma sincs, még a grandiózus robbanást kiváltó bomba ledobását követően sem, a képfrissítés folyamatos, még a realisztikus, kénes feketeséget magából ontó füstoszlopok sem csökkentik az élvezhető szint alá a megszokott frame per secundum értéket. Ez pedig nagy szó: de mi nem az a G.Rev esetében?

A Radilgy más tészta. Cell-shaded és manganoid jellegéből adódóan extrémebb, egyedibb látványvilággal rendelkezik. Kevésbé részletes, elnagyolt, képregényes vonásokkal domborító desszert, mely eredetileg mobiljáték akar lenni – nem csak minőségét, de küllemét tekintve is. Papírmasé légi járművek, vibráns színek, hatalmas lézernyalábok és részletes tájak. Jet Set Radio a fellegekben.

END

A vég a kezdet. Nil desperandum – nincs okunk csüggedni. A harcot megvívtuk, az uralkodó rövid ideig, de kiérdemelten ült trónján. Láttunk világot, távoli tájak rejtekét, eldugott paradicsomok szent és sérthetetlen nyugalmát. Láttunk embereket, ezreket és milliókat, láttunk sorsokat és csodákat, láttuk a démont és láttuk a fényt. Láttuk azt, amit mások nem. Éreztünk és érzünk valamit. Láttunk megfoghatatlant, e világon túlit, Föld és Ég között lebegő szárnyas kerubot, túlvilági lények egész hadát. Kivettük a részünket a nagy feladatból – ki akkor és ott, amikor szükség volt rá, ki később, mikor már visszafordíthatatlanul görgött vesztébe az égő kerék. Szerencsések vagyunk és többek: többek, mint a balga, elvakult tömeg, kik szemfényvesztő mágusok uralma alatt nyögik rabigájuk. Láttuk a legfényesebb hullócsillagot, mely átszelte galaxisunk fényes égboltját. Ennyi volt; nincs többé. A Dreamcast immáron végleg: *történelem*.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Tudom, ez a két játék csak a kiválasztott kevesekhez fog eljutni – de az üzenet, hogy léteznek, minden 576 Konzol olvasóhoz. Tudósítunk, tehát vagyunk!





UNDER DEFEAT

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

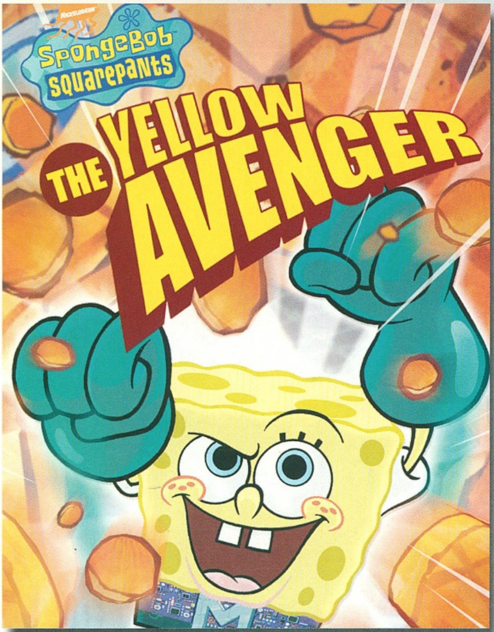
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

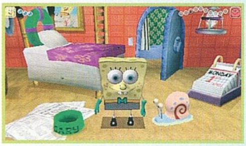
1-2 játékos, visual memory (3 blokk), arcade stick

✔ pazar, ortodox shump
✕ a vég

8 pont

SPONGYÁT RÁ!







Meneküljön, ki merre lát! Spongyabob lakhelyét, a békés Bikinifenék szakaszt rettegésben tartja a gonosz THQ és csatlósa, Tantalus! A kegyetlen kiadó teljesen megbolondította és átformálta a nyugodt víz alatti világot. Az általános terror részeként idegtépő, folyamatosan ismétlődő harmonikaszó és más, nem kevésbé kibírhatatlan zenék borzolják a lakosság idegeit. A szörnyű csapás Spongyabobot sújtja leginkább. Hősünk teljesen elnémult, csak feliratok formájában képes kommunikálni. Szegény szivacsunk dimenziószorulásban is szenved, megrekedt valahol 2D és 3D között. Továbbá megfosztották szabadságától, csak előre kijelölt útvonalakon tud mászkálni. Ezeken viszont újra meg újra végig kell mennie, ráadásul úgy, hogy minden alkalommal felélednek a korábban már leküzdött piros bogyók. Spongya legnagyobb megpróbáltatása, hogy hasonló jellegű feladatokat kénytelen ismételgetni sokszor egymás után. Minduntalan felkeres valakit, aki elküldi valami tárgyért, amiért Spongya elmegy, és elhozza annak, aki kérte. Futárszolgálatos lótifuti lett a kedves, sokoldalú, kreatív szivacsból. Kilenc helyszínből álló világban (belváros, éttermi negyed, stb.) futja vég nélküli köreit, ahol a szintkülönbségeken és mozgó platformokon kívül nincs sok érdekesség. Spongya nem is végzi lelkesen a dolgát, erre enged következtetni a töltőképernyők alatt feltűnő, rendkívül mogorva ábrázata. Komolyra fordítva a szót: elég gyenge produktum a **SpongeBob Squarepants: The Yellow Avenger**. Én bírom a rajzfilmet, éppen ezért csalódtam ebben az adaptációban, ami külsőre olyan, mint egy felturbózott GBA játék, belsőre viszont, kis rosszindulattal, megrekedt egy mobiltelefonos platform-game szintjén. Az egyetlen említhető pozitívum a többféle power-up, amik által szuperképességekre tehetünk szert: Spongya nagyon erős lesz, begyorsul és hasonlók. Láttunk már jópofa Spongebob játékokat más platformokon, ám ez a mostani nem az, nincs semmi hangulata, meg sem próbálja kihasználni a PSP képességeit. Hasonló műfajban találunk sokkal jobb címeket is a boltokban, például a Daxtert, ami fényévekkel jobb ennél, de mondhatnám akár a Pac-Man 3-at is. Aki mindenáron Spongebob ereklyére vágyik, ajánlom, vegyen inkább egy szép sárga spongyás bögrét, vagy pólót vagy fogkefét vagy hátizsákot – szerintem bármelyikkel jobban jár, mint ezzel az első pillantásra színes és érdekes, ám valójában hamuszürke, unalmas játékkal. Türelem, türelem, kedves rajongók, biztosan viszontlátjuk még PSP-n kedvenc szivacsunkat!

Stiletto

SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE YELLOW AVENGER

THQ / TANTALUS

MÁS VERZIÓ: DS

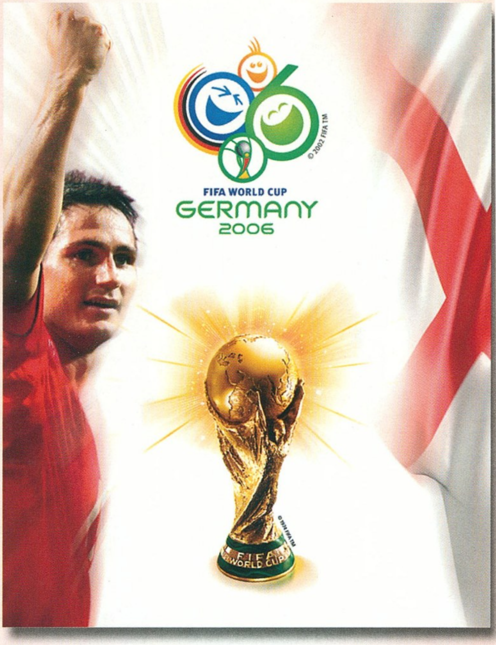
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos (ad-hoc 2 játékos)
mentés 352 kb

✓ power-upok és néhány háttér
× jellegtelen, unalmas

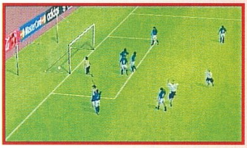
5.5 pont

EGYRE ÁRNYALTABB



Az Electronic Arts nem hülye és nem is vak, tisztán látja, mi zajlik focis játékok frontján. Úgy tűnik, megelégelte a konkurens Pro Evolution Soccer rendkívüli sikerét, bekeményített végre, s kissé szemérmetlenül, ám annál eredményesebben nyúlt le mindent, amit csak tudott a Winning Eleven néven is futó sorozat összetevőiből. Figyelem, ez itt nem a DS-re pottyantott, szutykos FIFA WC, amit a múlt hónapban húzott le Samu a lefolyón! Ez egy kulturált, kézmosás utáni, tisztességesen összerakott **2006 FIFA World Cup.** A játékosok animációi nagyszerűek, a labda fizikája realisztikus, PES-hatás érződik a labdakezelésen és az irányításon. A Kör lenyomása többé már nem a lövés erejét szabályozza, hanem a magasságát (lapos rúgáshoz csak röviden szabad rábökni a gombra). A lövések pontossága függ a játékosok pillanatnyi helyzetétől, sebességétől és tulajdonságaitól is (olyan skill-listje van mindenkinek, mint valami RPG-ben). Az irányítás kizárólag analóg koronggal történik, míg a D-pad használata gyors stratégiaváltást tesz lehetővé (4 támadó, 4 védekező). A játék grafikája iskolás mértékkel erős hármas, lehetne szebb is, főleg ilyen decens tartalmi körítés mellett. A készítők túl sokat akartak kihozni a fény-árnyék viszonyokból, minek hatására a napsütés jól néz ki, de némely stadion teteje (pl. a hamburgi) olyan elképesztően sötét árnyékot vet a gyepre, hogy először azt hittem, bugos a program, hiszen eltűnt a pálya vége. Árnyékban olyan fekete a fű, mint egy stratégiai progi térképén a felderítésre váró területek. Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a játékosok felismerhetőek, a kameranézet finoman szabályozható, s az egész, úgy ahogy van, emlékeztet a tévés közvetítésekre. A zenéket ugorjuk át, beszéljünk inkább a hanganyag többi komponenséről. A meccseket két kommentátor közvetíti egyszerre, angolul, elég jól. A stadionok harsognak a szurkolóktól, a brazil drukkerek énekelnek, az afrikaiak dobolnak, a magyarok dobálnak… na jó, ez nem igaz. A játékban megtaláljuk a vébére kijutott 32 csapatot, valamint a ki nem jutottakat is, akik vannak vagy százan, élükön hazánk fiaival. Találunk még 18 valósághű stadiont és hipi-szupi feloldható cuccokat, pl. Adidas labdákat több színben. Ami a szavatosságot illeti, kimondottan hosszú távú szórakozást biztosít a játék. A karriermód mellett





ott a Global Challenge, afféle minifeladatok tárháza, és ha megelégelnénk a szóló játékot, vár ránk a multiplayer szekció. Ad-hoc módban maximum négyen, online egy-egy ellen rúghatjuk a bőrt. A netes játékra egyelőre sok a panasz (akadozik, néha lefagy), de lehet reménykedni, hátha fejlesztenek még a szerverparkon. A játék összképe mindenesetre nem rossz, sőt, méltó a németországi világbajnoksághoz.

Stiletto

2006 FIFA WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS

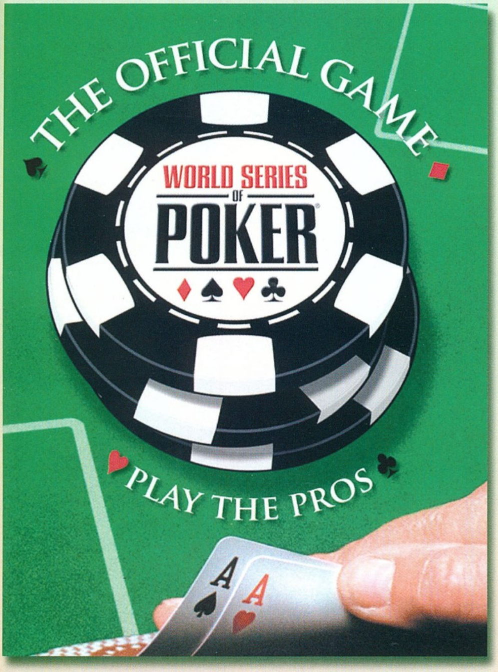
MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, DS, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (wi-fi 2-4 játékos)
mentés 288 kb

✓ közelít a pes-hez
× grafikailag nincs a toppon

8 pont







Iszogattunk nemrég egy vidéki kiskocsmában, olyan igazi faluszéliben, ahol üvölt a lakodalmas zene, ötven forint a zsíros kenyér, és ütközéskor hatalmasat csattannak a biliárdgolyók. Asztalunk mellett volt egy félkarú rabló, érthetetlenül sok gombbal és villogó feliratokkal. Odalépett egy szakadt fazon, bedobott háromszáz forintot, fél perc alatt feltornázta kétezerre, majd ahelyett, hogy kivette volna a pénzt, újabb fél perc alatt elveszítette az egészet. Fapofával távozott. Las Vegas pókerasztalainál sem mennek másképpen a dolgok, csak ott nem segédmunkán tengődő szenvedélybetegek, hanem fukszokkal kidekorált előkelőségek játsszák el vagyonuk egy részét vagy egészét. A partik sem füstös krimókban zajlanak, hanem puccos kaszinókban, na és a tét sem háromszáz forint. A nagytételben játszott póker igazi úri muri, ami az átlag magyar számára ugyanolyan távoli és elérhetetlen, mint egy húszmilliás űrutazás, persze dollárban. De hála az égnek, itt van nekünk ez a **World Series of Poker**, amivel mi is részeseivé válhatunk a zsetontornyok és kártyalapok csábító világának. Az Activision játékában választhatunk quickplay és karriermód, valamint ad-hoc és netes multiplayer között (Gamespy támogatással). A karriernél találunk egy bénácska karaktergenerálót, s számos pókerváltozatot. Először azonban a Texas Hold'em nevű játékot kell játszani, amiből egy kukkot sem értettem azon kívül, hogy a tétet lehet tartani (CALL), emelni (BET), feltehetem az összes pénzemet (ALL IN), és dobhatom is a lapokat (FOLD). Azért nem értettem belőle semmit, mert az általam megszokott öt lap helyett Texasban csak kettőt osztanak, és azokat sem lehet cserélni. Elővettem hát a játék füzetét, és meg is találtam az összes szabályt, amiket helyhiány miatt most szerencsére nem magyarázhatok el. Aki kíváncsi a póker hivatalos alapjaira, lapozza fel a Konzol ez év januári számát, abban Balu szépen kifejtette a legfontosabb tudnivalókat kisvaktól-nagyvakig. Játékunk prezentációjával nincsen baj, a grafika meglepően változatos, a partit több kameraállásból mutatják, a háttérből morajlás szűrődik be, vagyis olyan az egész, mint egy tévéközvetítés. Amivel itt probléma van, az a mesterséges intelligencia. Meglehetősen buta és következetlen az AI, ám ha nem így lenne, szerintem én akkor is piszkosul untam volna ezt a játékot. Nekem kb. annyira kötötte le a figyelmemet, mint egy száraz kifli, de ez nem jelenti azt, hogy a műfaj kedvelőinek ne érne meg egy próbát. Csak ne felejtsük el, hogy egy valódi társaságban játszott pókerparti légkörét, a blöffölések és sunyi pillantások hangulatát biztosan nem tudja visszaadni a WSoP.

Stiletto

WORLD SERIES OF POKER

ACTIVISION

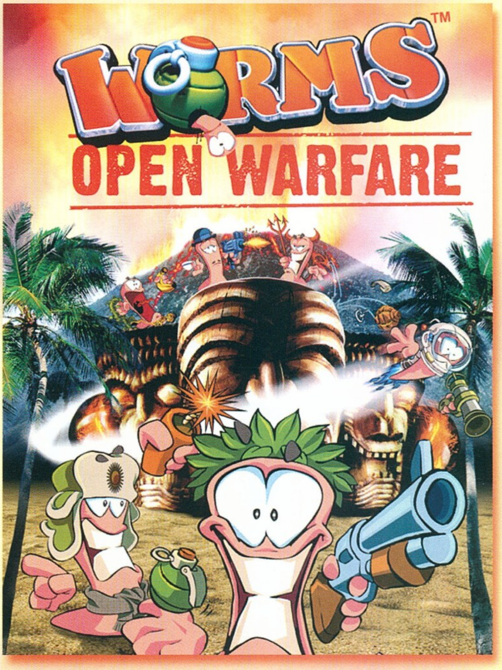
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (wi-fi 2-9 játékos)
mentés 160 kb

✓ online multi
× furcsa ai

4.5 pont





A rózsaszín férgek visszatértek! Vissza, egészen a gyökerekhez. A **Worms: Open Warfare** az eredeti, klasszikus Worms mintájára készült, azt önti hordozható formába. Kukacaink keresve sem találhattak volna optimálisabb platformot a PSP-nél, ugyanis a horizontális játéktér olyan természetesen illik a szélesvásznú képernyőbe, mint gránát a kézbe, vagy shotgun a szájba. Létezik, hogy valaki ne ismerné ezeket az egymást kaján vigyorral terrorizáló kukacokat? Legfiatalabb olvasóink kedvéért elmondjuk, hogy a Worms egy több mint tíz éves, feketehumorba áztatott sorozat. Kétdimenziós, körökre osztott stratégiai játék, amiben az ellenséges kukaccsapat megsemmisítése a feladat. Az első rész 1994-ben jelent meg Amigára, majd PC-re, aztán millió másik platformra. 1997-ben jött a második rész, utána sorszám nélküli epizódok (Worms Blast, Armageddon, United, World Party), majd tavalyelőtt a Worms 3D, aztán a szintén háromdés Worms 4: Mayhem. Utóbbiak nem arattak osztatlan sikert, de bukásnak sem lehetne nevezni őket. Szerintem inkább csak igazolták a mondást, miszerint a jón nem szabad változtatni. Vagyis hogy a kukacháború sík térben az igazi. Játékunk főmenüje magáért beszél, Quick Game, Create Game, Challenges és Multiplayer módokat találunk itten. A multi ad-hoc, de egy géppel is kiválóan lehet többen játszani, csak egymás kezébe kell adogatni a PSP-t. Mint mindig, most is lehet saját csapatot kreálni; G-Lysta alakulatom tagjait rendkívül szellemesen Ferinek, Jancsinak, Bélának és Pistinek neveztem el. A vicces mindebben az, ahogy a kis kukik magyarul szövegelnek! Bizony, olyanokat kiabálnak játék közben, hogy: „gyorsan", „fedezékbe", „bomba jön". Csomó másik nyelvet is lehet választani, dumálhatnának akár franciául, vagy raszta stílusban, de még Forma 1 zsargonban is. A közel húszdarabos fegyverkészlet semmi újdonsággal nem szolgál, kizárólag olyan, jól bevált eszközök találhatók a készletben, mint: bazooka, banán bomba, levegőből aláhulló air strike, célra tartó homing missile, gránát, shotgun, Uzi, bégető-robbanó bárány, stb. A játék irányíthatósága megfelelő, talán csak a kamera zoomolásáért felelős L és R gombok reagálnak kicsit lassabban a kelleténél. A grafika kifogástalan, egyszerű de igényes, hosszú távon sok apró szépségre lehetünk figyelmesek. Hatféle környezeti séma került a játékba (pl. víz alatti, űrbéli, hómező), de a pályák végtelen számú változatban tűnnek fel, mivel véletlenszerűen generálja őket minden alkalommal a program. Egy általános nézet szerint a Team 17 ezzel az epizóddal még csak tapogatózik PSP fronton. Kétségtelenül jó játékot készítettek, de valószínűleg többet is ki tudnának hozni a témából. Hogy tényleg így van-e, reméljük, kiderül majd egy következő részből.

Stiletto

WORMS: OPEN WARFARE

THQ / TEAM 17

MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos
mentés 108 kb

✓ klasszikus worms, hibátlan tálalásban
× új fegyverek hiánya, nincs online támogatás

7.5 pont

NÉGYSZÖGLETŰ MENÜERDŐ









Vajon mit követtem el, hogy Martin nem kevesebb, mint három focis játékkal büntetett egy hónap alatt? Oké, most van a vébé, ilyenkor még én is megnézek egy-egy meccset (tegnap éppen kiverték a negyeddöntőben a brazilokat a franciák, hajrá fiúk, csak így tovább!), de alapvetően hidegen hagy a foci. Erre megkapom a **Championship Manager 2006**-ot, ami már nem is igazi játék, hanem egy szöveges szimuláció, egy végtelenített Options menü. Előbb fordítanám le az egyiptomi hieroglifákat minden kínai nyelvváltozatra, minthogy képes legyek szakszerűen bánni ezzel a statisztikákból, tulajdonságpontokból és almenük útvesztőiből álló játékkal. A játékmódok közül a legátfogóbb a Championship Manager. Itt 10 szezonon keresztül kell választott csapatunkat igazgatni, figyelve a gazdasági ügyektől kezdve egészen arra, hogy ne lanyhuljon szurkolóink lelkesedése. Megjegyezném, egy szezonnal hetekig is el lehet bíbelődni. Nem véletlenül írják a lemezhez mellékelt füzetben a vicces kedvű készítők, hogy: „Válaszd ezt, válassz csapatot, veszítsd el a szociális életedet". A több mint 50 oldalas, angol nyelvű, minden részletre kiterjedő füzet egyébként végig közvetlen, baráti hangvételben szólítja meg az olvasót. Az utolsó oldalon még egy Sir Isaac Newton idézetet is bedobnak, s azzal a jó tanáccsal bocsátják útjára a játékost, hogy mindig gondolkodjon, mielőtt cselekszik. Nem beszéltem még a Challenge Mode és Quick Play játékmódokról, de ennél többet nem is fogok. Inkább megemlítem azt, hogy a játékban a 12 legjobb futballnemzet szerepel, s azokon belül minden osztály minden csapatának minden játékosa. Még a tartalékosok és serdülők is, persze mind licencelve és annyira up-to-date formában, amennyire csak lehet. A játékosokat kismillió képesség alapján lehet szortírozni, filterezni. A meccseket hatféleképpen tudjuk nyomon követni, talán mondanom sem kell, a leglátványosabb közülük egy fölső nézetű, 2D-s megjelenítés, ahol színes pöttyök jelzik az embereket. Azt mondják, a match engine nem működik tökéletesen. És sajnos az interfész sem túl felhasználóbarát. Ezer helyre lehet kattintani a képernyőn, csak bajos navigálni a D-Pad (vagy az analóg) használatával. Hiányzik egy egér. Többjátékos mód nincsen, viszont a szavatosság egyedül játszva is vetekszik bármelyik Final Fantasy epizóddal. A játék dobozának hátoldala büszkén hirdeti, hogy ez a legnagyobb és legkomolyabb futballmenedzser PSP-re. Szerintem nem hazudnak.

Stiletto

CHAMPIONSHIP MANAGER 2006

EIDOS

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX

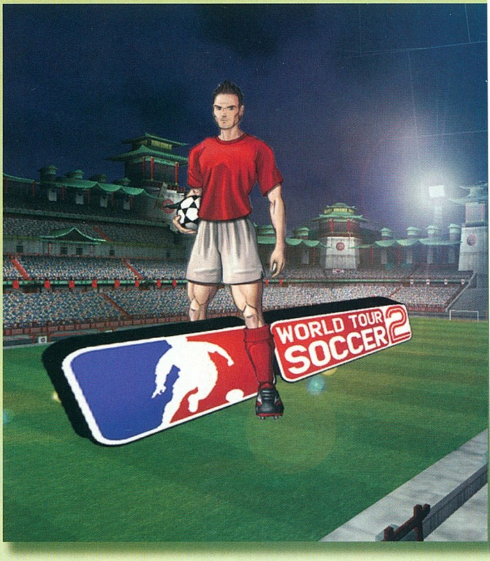
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
mentés 1600 kb

✓ elképesztően összetett
× egér hiánya, következetlen match engine, csak rajongóknak

7.5 pont

CHECKPOINT-FOCI









A WTS első részéről tavaly szeptemberben olvashattatok Vega tollából, s megtudhattátok a játékról, milyen ügyesen balanszíroz realisztikus futball és árkád labdakergetés határán. A második részt látva nekem úgy tűnik – habár az elsővel nem játszottam –, hogy a Sony londoni stúdiójában mostanra feladták az egyensúlyozást, s a játékmenetet végleg a lightos irányba billentették. A **World Tour Soccer 2** egyértelműen árkád foci, távol áll a PES szimulációjától, de még a FIFA játékoktól is. Egy passz, két passz, lövés, góóól! Hát ilyen sem fordult még elő velem, hogy az első percben betaláljak a kapuba. Érzékelhetően ostobább az irányítás, mint a PES-nél, de az alapokkal itt sincs baj, vagyis futás-passzolás-lövés szintjén kielégítő a játék. Csak hát azokat az életszerű, emlékezetes pillanatokat nem lehet megélni, mint a PES-ben. Cserébe viszont könnyebb a game, és teli van mindenféle móddal. A World Tour amolyan karriermód, ahol kontinensről-kontinensre lépkedünk tovább. Sajátossága, hogy meccs közben pontokkal zaklat a játék. Ha stílusosan játszunk (cselezünk, passzolunk), plusz pontokat kapunk, ha elveszítjük a labdát, vagy felrúgunk valakit, pontot vesztünk. Ebben csak az a fura, hogy mindig az akció pillanatában, közvetlenül a játékos mellett jelenik meg az adott pontszám, minek hatására hajlamosak lehetünk a meccs helyett a pontgyűjtésre koncentrálni. A Medal Mode szintén az árkád vérvonalat erősíti. Itt 10 aljátékot találunk, amiket arany, ezüst vagy bronz fokozatra kell teljesíteni. Van, hogy megadott zónában játszunk (Zone Challenge), máskor emberhátrányban (Totally Outnumbered), megállás nélkül passzolgatjuk a labdát (Pass Clock), vagy épp checkpointok felé rugdosunk (Checkpoint Challenge). Az Exhibition menüpont alatt már klasszikusabb focit találunk. Itt nincsenek pontok, se minijátékok, a paramétereket kedvünkre állíthatjuk (négy nehézségi szint, időlimit, hosszabbítás /aranygól, nyolc stadion) és persze választhatunk 70 nemzeti válogatottból (magyar nincs köztük).

Ami a grafikát illeti, erős közepesre tessék számítani. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a különböző, fantázia szülte stadionokra, ám a színek gyakran sötétek, a játékosok meg csúnyácskák, még ha közelről felismerhetőek is. A netes multiplayer sokat dob a játék összértékén, az ad-hoc már kevesebbet, a game sharing pedig egyenesen bosszantó adalék, mivel kizárólag egyjátékos verziót hajlandó átküldeni a haver gépére. Mindezzel együtt a WTS2 optimális választás azok számára, akik rajonganak a könnyed, változatos, de nem túl realisztikus fociért.

Stiletto

WORLD TOUR SOCCER 2

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

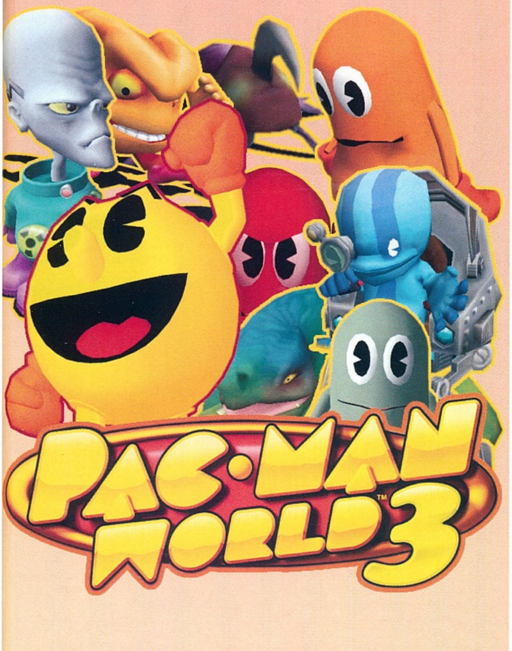
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (4 online)
mentés 230 kb

✓ igényes körítés
× komolytalan foci

7 pont

OLD YELLA FELLA







A **Pac-Man World 3**-ról beszéltünk már korábban, konkrétan a januári Konzolban mutatta be Krisz egy teljes oldalon a játékot X-re és PS2-re. Aki azt a cikket elolvassa, képben lesz ezzel a verzióval is. Az intro ugyanaz (Pac-Man huszonöt éves, ám a családi ünnepség közben váratlanul eltűnik), ugyanabban a háromdés, szürreális világban mászkálunk, és az ugrálós stílus sem változott tél óta. A PMW3 egy sablonos platformer, ami nagykonzolon alig rúgott labdába, PSP-n viszont még fogékonyak vagyunk ilyesmire, hiszen eddig csak a Daxter szolgálta ki maradéktalanul a platformer igényeket. Az első pályákon kissé lineárisan indul a játék, de aztán megnőnek a terek, szabadabban mozoghatunk, s a nehézségi szint is bekeményít. Jönnek a precíziós ugrabugrák, laza kis rejtvények, ilyen-olyan szörnyek és felszedhető power-upok – legjobban az tetszett, amelyik vastag energiacsíkot húz Pac-Man után. Elég csak körbefutni vele az ellenfelet, s amint bezárul a kör, bumm, az energiagyűrű felrobban. Főhősünk tud szaladni, ugrani, pattogni, kapaszkodni és bokszolni, na meg beszél is jó sokat (ráadásul egész vicceseket mond). A januári cikk kellő részletességgel beszámolt az extrák közt található múzeumról, de ismétlés a tudás anyja, tekintsük meg újra a tárlatot: van egy Pac-Man kronológiánk, ami 1980-tól 2002-ig tizenkét Pac-Man játékról közöl adatokat. Van egy szuper interjú Toru Iwatanival, a Pac-Man apukájával, és szemrevételezhetjük a játék során összegyűjtött kártyakollekciónkat. Végül, de nem utolsó sorban, játszhatunk a régi, klasszikus Pac-Mannel! Sajnos negatívumokat illetően is van miről beszélni, de kérem, ne menjen el senkinek a kedve a játéktól. Főleg a kamerakezeléssel van baj. Addig még hibátlan a rendszer, hogy az L és R gombokkal tudjuk körbeforgatni a nézetet (ahogy a Daxterben is), az viszont már gondot jelent, hogy nincs lehetőségünk vertikálisan nézelődni. Kifogásolhatjuk továbbá azt is, hogy ugrásoknál nehéz megállapítani a platformok szélét, és azt, hogy számos grafikai bug rombolja illúziónkat (beragadunk, átlátunk a falakon). Nagyjából 10-15 órányi játékidőre lehet számítani, amit megtold valamelyest a multiplayer opció. Több mint korrekt, hogy az ad-hoc mellett game sharing módban is találunk többjátékos módot (egyikünk Pac-Man, a többi szellem), méghozzá 2-4 főig! Összességében nekem nagyon bejött a Pac-Man World 3. Sajnos érződik rajta, hogy Pac-Man kisebb sztár manapság, mint negyed évszázada, de még így, 70%-os formában is sokkalta aranyosabb figurának tartom, mint a vele kábé egyidős, bajszos vízvezeték-szerelőt.

Stiletto

PAC-MAN WORLD 3

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, GC, DS

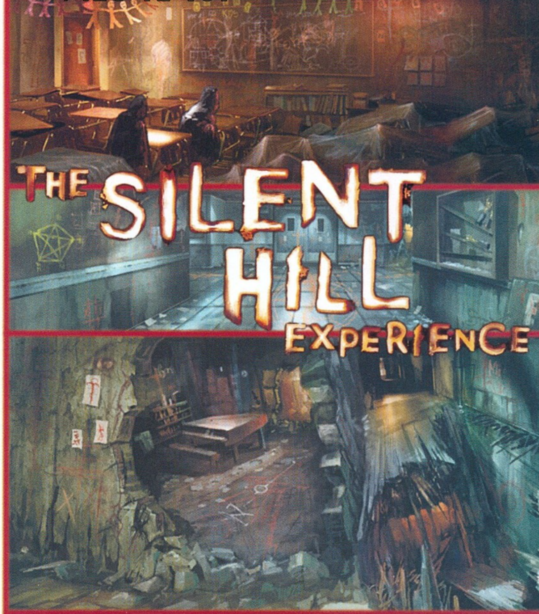
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (wi-fi 2-4 játékos)
mentés 352 kb

✔ aranyos platformjáték, egy lemezes multi, extrák
× kamerakezelés, grafikai bugok

6.5 pont

TAPASZTALD MEG TE IS!



Borzalmasat álmodtam a múltkor. Épp a **Silent Hill Experience**-ről készültem beszámolót írni, kényelmesen elhelyezkedtem a laptop előtt, mikor odakint beborult az ég, feltámadt a szél, s a levegőben egy hatalmas árnyat láttam közeledni ablakom felé. Csak nőtt és nőtt a fantomszerű lény, végül berobbant szobámba az üvegen át. Közel négyméteres szörny állt előttem. Testét okkult jelek borították, fején piercingkötegek lógtak, sűrű szakálla mögül azonban ismerős arc körvonalazódott. Félelemmel vegyes meglepettséggel kiáltottam fel:

– Dae, te mit keresel itt?

– Hallgass, Stil! – hörögte fenyegető hangon. – Felbőszítetted a démonokat! Hogy merészelsz Silent Hill anyagról írni, mikor nem is vagy rajongója a sorozatnak?

– Próbáltam kikérni a véleményed, de azt mondtad, nem érsz rá, valami nővel van dolgod.

– Azt nem közölted, milyen ügyben keresel. Ha Silent Hillről van szó, akkor nő nem számít, ezt tudnod kellett volna!

Utolsó szavai már sikolyszerű, éles vinnyogásba mentek át. Közben háta közepéből szőrös lábak, fejéből csápok nőttek ki. Éreztem, ideje védekezésbe lendülnöm.

– Nyugi Dae, ne csinálj ebből ekkora ügyet! Különben sem játékról van szó! Csak egy UMD Videóról, amin a gazdag tartalmat rettenetes interfész csapja agyon. A 3D menü pofás, ez nem vitás, de olyan körülményes navigálni benne, hogy agybajt kapsz, mire megtalálod, amit keresel.

– Ne merészeld még egyszer szidni ezt a remekművet, különben leszaggatom rólad a bőrt! – sipította a pókszerű Dae, majd rám parancsolt, meséljem el, mit láttam a lemezen.

Reszkető hangon hadartam a következőket: összesen négy szekció található a korongon: **képregény, interjúk, trailer és zene**. A képregény nagyjából kétórányi, színes, minőségi anyag. Néha fotómontázsok, máskor ceruzarajzok vagy vízfestményhez hasonlatos képek váltják egymást az aberrált, perverz, egymást megevős Hunger, és a többfelvonásos Dying Inside történetekben. Utóbbiban kilövik egy kislánynak a jobb szemét, hogy miért, azt nem értettem. A háttér-



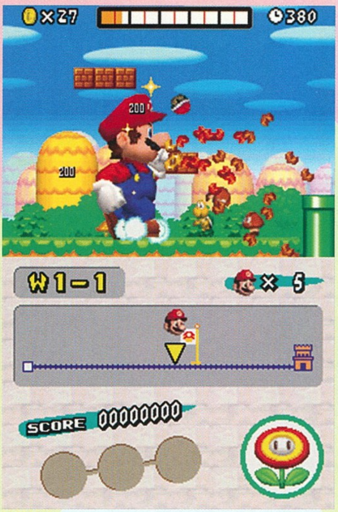


ben csak zene szól, beszéd nincs, rengeteget kell olvasni. Elsősorban angolul, de van francia, spanyol, német és olasz felirat is. Animáció nincs sok, csak szövegbuborékok híznak a szereplők szájához, illetve képkocák úsznak el jobbra-balra, vagy tűnnek át egymásba. Az interjúknál két ember, a szűkszavú komponista, Akira Yamaoka és a bőbeszédű filmrendező, Cristophe Gans válaszol néhány kérdésre. A trailerek közt megtalálható az SH játékok (egytől négyig) és a mozifilm előzetese, valamint egy beteges nyuszis videó. Az egész lemez talán legértékesebb szekciója a zene, itt Akira Yamaoka 20 SH szerzeményét hallgathatjuk meg. Gyönyörű kompozíciók! A baj csak az, hogy minden számot külön kell elindítani, nem lehet egybefüggően lejátszani őket.

– Megmondtam, hogy ne merészeld kritizálni a lemezt, Stil! Ezért most lehántom rólad a bőrt – sziszegte Evil Dae, majd nekem esett éles csápjaival. Fájdalmas, gyötrelmes rémálmomból ott ébredtem fel, mikor épp a szemhéjamat szaggatta lefelé. Magamhoz térve láttam, kezemben szorongatom a PSP-t. A képernyőn egy kórházi tolókocsi fekszik földre borulva, szüntelenül forgó kereke idegtépően nyikorog…

Stiletto





Az elmúlt majd két évtized alatt a Super Mario franchise sokféle megnyilvánulásának lehettünk szem- és fültanúi: Mario barátunknak elhagyta a kezdeti idők kétdimenziós világát, és a hagyományos gyűjtögetős-mászkálós játékokon kívül számtalan terepen bizonyította létjogosultságát (Mario Tennis, Golf, Paper Mario, Super Smash Melee). Most azonban a Nintendónál gondoltak egy nagyot és visszatértek a kezdetekhez, egészen a NES-es gyökerekig, ámikor elkészítették a **New Super Mario Bros.**-t. A játék eredetije (Super Mario Bros) egyébként a mind a mai napig legtöbb példányban eladott játék megtisztelő címet birtokolja, és a hivatalos folytatásokon kívül jó néhány házi fejlesztésű, otthoni hegesztésű epizód is napvilágot látott, nem beszélve a különféle kamu átiratokról, és a minden lehetséges platformra átírt portokról.

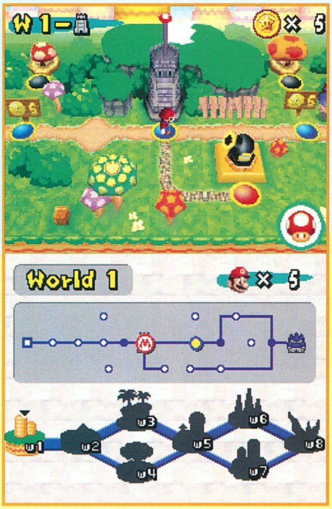
A játék története egyszerű, mint játéknak a faék, Peach-t megint elrabolja Bowser Jr. (még mindig abban a tudatban él, hogy a hercegnő az édesanyja, akit a gonosz Mario tart fogságban), és a pár másodperces bevezető után már rögtön az első világ kezdőpontján is találjuk magunkat.

A stuff az eredeti Super Mario Bros hagyományait követi, ezért aztán nem járhatjuk be úgy a világtérképet, mint mondjuk a SNES-es Super Mario World-ben, a map inkább a Super Mario Bros 3-ra hajaz (no meg némileg az All Star Mario-ra), a game pedig nyolc – jól elkülöníthető – világra lett felosztva, amik között a DS alsó képernyőjén tudunk ugrálgatni, természetesen csak akkor, ha az adott érát már előzőleg megnyitottuk. Világtól függően 7-10 pályát találunk, így jön ki a játék végén a nyolcvan teljesíthető szint, amik között a hagyományos pályákon kívül ugyanúgy megtaláljuk a (SNES-es) szellemházakat és vártornyokat, a világok végén pedig mindig egy-egy várkastély állja majd a továbbjutás útját.

Az anyag egyébként az elmúlt évek összes Mario játékából merít egy nagyot, tehát az olyan old school megoldásokon túl, mint például a várkastély, ahol csak a helyes út megtalálása után (kis csilingelő hang jelzi, ha a három továbbvezető út közül eltaláltuk a megfelelőt) enged minket a következő képernyőre a játék, találunk majd utalásokat a SNES-es, az N64-es és a GameCube-os Mario-kra is, és jó néhány újonnan tervezett szereplő is visszakerült a két dimenziós határok közé (pl.: a láncos kutya, vagy a plafonról aláereszkedő pókok – szintén N64). De mondok még egy példát, a begyűjthető nyolc piros érmét is a N64-es Mario-ból teleportálták át ide.

A világokban nem túl sok újdonságot találunk (sivatagos, havas-jeges, vizes, stb.) és a pályák sem tartogatnak valódi újításokat, inkább a pályatervezésre fektették a hangsúlyt a készítők, azaz a már jól bevált sémákból próbáltak meg ötletes újszerű szinteket alkotni, épp ezért a játékban annak ellenére is, hogy sokszor déja-vu érzésünk lesz, sikerült egészen élvezhető és elég változatos szinteket tető alá hozni. Akik egyébként játszottak már előzőleg kétdimenziós Mario játékkal, ők nagyjából tudják, mire számíthatnak, a legtöbb esetben balról-jobbra gördülő szinteken kell magunkat végigküzdeni, kivégezve vagy elkerülve az ellenfeleket, és a különféle tereptárgyakat, amik negatív hatással lennének a főhősünk állapotára. Lesznek természetesen ettől merőben eltérő pályák is: van, hogy egy adott platformon lavírozva kell eljutnunk a szint végére, máskor pedig a balról-jobbra irány helyett lentről-felfelé kell közlekednünk. Lesznek persze újdonságok is, ilyen, amikor egy hatalmas angolna ered a nyomunkba (őt az N64-es Mario-ból lehet ismerős), vagy például, amikor le és felfelé liftező gombákon kell közlekednünk. Ha nagy újításokat nem is találunk a játékban, ötletek azért vannak, egyes kapcsolókkal megemelhetjük, vagy elsüllyeszthetjük a talaj szintjét, vannak újfajta leszakadó platformok, és Donkey Kong min-











tájára köteleken is lengedezhetünk. Vagy ott vannak például a faágakról lezuhanó hókupacok, amik maguk alá temetnek, és néhány másodpercig mozgásképtelenek vagyunk, vagy hógolyóval dobálózó ellenfelek, amely golyóbisok aztán hatalmas lavinává növik ki magukat, elsöpörve mindent az útjukból.

A pályák egyébként teljesen kétdimenziósak, még akkor is, ha sok helyen használtak több rétegből felépülő háttereket – ezzel némileg térbeli hatást elérve, viszont ugyanez nem mondható el a világtérképről, ahol 3D-s izommetrikus megoldást választottak a Nintendónál.

Grafikailag a game hozza azt a minőséget, amit egy ilyen kétdés platformertől elvárhat az ember, bár néhol némi hiányérzetet kelt az emberben a program, azért javarészt nagyon ötletesen és jól követhető koncepció alapján építkeztek a készítők a már jól bevált alkotóegységekből (egyes pályák – mint pl. a földalattiak – szinte egy-az egyben remake-jei a régi Super Mario Bros pályának, még a sima és a tüskés páncélzatú ellenfelek is változatlanok – már ami a kinézetőket illeti).

A játék irányítása mit sem változott, tehát mindenki készüljön fel, hogy megmaradt az a minimális csúszkálás is a játékban, amely oly jellemző volt a Mario Bros játékokra már az ősidőkben is. Erre, ha lendületből érkezünk, még jobban oda kell figyelnünk, kiváltképp, pedig ha jeges pályán kolbászolunk, ott ugyanis még megállni sem egyszerű feladat. Szerencsére a NSMB-ban változtathatunk a gombkiosztáson, így mindenki belőheti magának a kézre álló irányítást – ellentétben mondjuk a NDS-es Mario Karttal, amiben erre nem volt lehetőségünk.

Nem beszéltünk még a nagy arany csillagos érmékről. Ezekből pályánként három darabbal találkozhatunk, és begyűjtésük nem egyszer fog fejfájást okozni, bár legtöbbjüket lazán lendületből felvehetjük majd – a játék vége felé viszont egyre komolyabb és összetettebb kihívásokat kell teljesítenünk a megszerzésükért, csakúgy, mint az alternatív kijáratok felkutatásánál. Az arany csillagos érmékkel aztán új pályákat és útvonalakat nyithatunk meg, és mivel kezdetben még nem kapjuk kézhez a save opciót (csak ha már legyőztük a nyolcadik világban Bowsert és Juniort is), az egyetlen lehetőségünk a mentésre az új utak megnyitása, ekkor ugyanis felajánlja a save lehetőségét a játék. (Ezúttal nem jön be a trükk, mint anno SNES-es, hogy már egy előzőleg teljesített szellemházat pörgessünk ki újra, hogy megkapjuk a mentést.)

A titkos kijáratok megtalálása is létfontosságú, főleg mivel a nyolc világból kettőt csak ezeken keresztül tudunk elérni, és a világokon átlövő ágyukhoz is csak így tudunk eljutni. A titkos útvonalak felkutatásában sokszor egyébként állapotváltozásra van szükségünk, mini vagy óriás Mario-vá kell átváltoznunk, vagy kék koopa páncél viselése a kötelező a továbbjutáshoz (ebben az állapotban szét tudjuk ütni a függőleges falakat is). Na persze a legtitkosabb helyek eléréséhez nagyon össze kell szednünk magunkat, hiszen időre eltűnő ajtók, és hasonló huncutságok vezetnek csak hozzájuk. Mini-Mario-ként a vékony szűk járatokba, és a keskeny vízvezeték csatornákba is bebújhatunk, a víz felszínén futni tudunk, és a hagyományos állapotnál nagyobbat tudunk ugrani – hátránya, hogy standard ugrással csak továbbpattanunk az ellenfelekről, ahhoz, hogy kivasaljuk őket, a „seggelést" is igénybe kell venni. (Ezt a seggelős ugrást, a falról továbbugrálást, meg a tripla szaltót is a 3D-s Mario-kból hozták át.) Óriás Mario-ként lepattannak rólunk az ellenfelek, és sima futás közben is szétcsapjuk a tereptárgyakat. Némely titkos járatokhoz, ha nem akarunk robbantgatni a felrobbanós ellenfelekkel, egyszerűbb ebben a formában szétcsapni a lejáratokat védő falakat. Persze az is előfordul majd, hogy trükközni kell, óriás Mario-ként szétverni a falat, majd a nálunk lévő mini-gombát elhasználva bejutni az idáig elzárt vékony csőbe. Egyébként egy plusz cucc (virág, nagy és kicsi gomba, és teknőcpáncél) mindig lehet nálunk, amit az érintőképernyőn tudunk aktiválni. Tárgyakat nemcsak a pályákon tudunk szerválni, a világtérkép tele vannak szórva Toad házakkal: Mega Toad, Mini Toad, Zöld Toad és hasonló gombaházakat nyithatunk meg, ahol különféle itemek begyűjtésére van lehetőségünk, és az életeink számát is igencsak feltornázhatjuk. Sőt, véletlenszerűen repülő piros blokkok is ugrálnak a pályák felett, amik szintén cuccokat rejtenek magukban, és a kalapáccsal dobálózó mega koopák legyőzése után is cuccokat kapunk.

Összességében korrekt és élvezhető játékot kapunk, de mégsem lehetünk maradéktalanul elégedettek. A játék például abszolúte nem használja ki az NDS érintőképernyőjét, a pályák elég rövidek, és nagy részük elsőre teljesíthető. Magyarul: az ügyességnek és a reflexeknek már nincs akkora szerepük, mint anno, szinte csak akkor fogunk megizzadni, ha be akarjuk gyűjteni az összes nagy érmét, meg mondjuk, amikor Mini-Mario-ként akarjuk legyőzni a főellenségeket, hiszen csak így tudjuk megnyitni a két alternatív világot. Objektíven: a grafika bár stílusos, de akár még GBA-n is elfutna, hiszen semmi kiemelkedőt nem sikerült alkotni, sehol egy speckó effetus, sehol egy NDS-erőforrást megkívánó pályaszakasz. Egy-két kivétellel a bonusz mini-játékok is a NDS-s Mario 64-ből lettek áttolva, ugyanazzal a primitív, mentés nélküli rendszerrel, ráadásul anno a gép mellé adták a Mario 64-et, aki tehát már rendelkezik vele, szinte semmi újdonságot sem talál majd benne. A bónuszokkal is elégedetlen voltam, bár Mario-n kívül később megnyitható szereplőként Luigi-vel is végigjátszhatjuk a game-et (minimális csak a különbség), de például az összes nagy aranyérme begyűjtésért, maximum a kék Toad házban megvehető – az érintőképernyőt érintő – háttereket vásárolhatjuk meg, és ez édeskevés.

Ettől függetlenül persze beszerzendő a játék, hiszen kellemes perceket szerezhet bárkinek, Mario fanoknak pedig egyenesen kötelező (már csak a nosztalgia miatt is), de én mindenképp ajánlom mellé még a SNES-es Super Mario World GBA-s beszerzését, az minden tekintetben sokkal jobb játék, és a mai napig is a legjobb kétdés platformernek tartom.

Csipi M Lee
Csipimlee@citromail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Én eddig ezt tartom az egyik legszórakoztatóbb NDS játéknak (simán 9-et adnék neki) – ilyenből kéne még sokkal több a sok gyér, az NDS imidzsét sározó igénytelen átirat helyett. Az érintőképernyő totális kihasználatlansága továbbra is szégyen, főleg egy echte Nintendo game esetében. Marha régen mondtam már, hogy az NDS nem lesz több, mint egy hordozható SNES – és a jelek szerint, hiába is anyáztok rajongók, nem is mutat tovább annál.

NEW SUPER MARIO BROS.

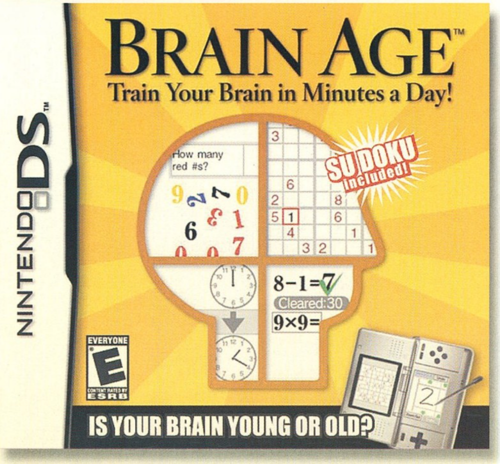
NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

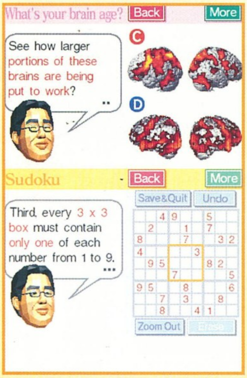
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 játékos

✔ autentikus mario bros utánérzés nds-re optimalizálva
× mégsem optimális: nincs túl sok újítás és kihívás benne, kicsit rövid, profiknak vérkönnyû

8 pont





A kockahasra, öles bicepszre és feszes hátsó fertályra vágyók könnyű helyzetben vannak: csak lemennek a konditermbe, eltöltenek ott naponta pár ezer órát, aztán olyan fittek lesznek, mint Norbert testápoló barátunk egy zírosabb reklámszerződés után – alternatívának pedig még mindig ott van a bajusz- és mellnövekedést is segítő koksz két pofára fogyasztása.

No, de agyra hogy gyúr az ember? Kétség kívül jó pár médiaszemélyiségnek jót tenne egy kiadós mentális masszázs, de az egyszeri peon se maradjon ki a dologból – Dr. Kawashima kiváló terápiás módozata interaktív, szórakoztató csomagolásba bújtatva készteti gondolkodásra az ellustult panelközönséget.

A **Brain Training** megjelenése óta elképesztő siker – Japán szigetországának múzeumaiban, könyvtáraiban már hónapok óta mindennapos látvány, a média is jelentős figyelmet szentelt neki (különösen a videojátékok destruktív hatásával lobbizó kergemarhák tömkelege járta körül a témát), legnagyobb szerencsénkre pedig angol nyelvre lefordítva, az öreg kontinens közössége is kiveheti a részét az őrületből. Kawashima doktor ebben segít: a bekapcsolást követően egy insant teszt formájában felméri agyunk állapotát, majd egy mellbevágó számmal illusztrálja mentális státuszunk életkorral való egyezését: a BT nem szól másról, mint a napi tréningről. A feladatok típusa rendkívül széles skálán mozog, ám általánosságban elmondható, hogy az első tucat inkább a számolásra épít: 20-as, 100-as csomagokban érkeznek a szorzások, összeadások és kivonások, aztán előkerül az eltelt percek kitalálása. A kézírás-felismerő rendszer pokolian precíz, a macskakaparás repertoárjának legszélsőségesebb rondaságait is meglepő pontossággal azonosítja – ám ez csak a hab a tortán, lévén az agytornászás alapkelléke a beszéd: a mikrofon használata ezúttal is befigyel, a szöveg olvasási sebességét mérő feladat ötletes és élvezetes, hasonlóan a szöveg színének kimondásához – fájó, hogy az utóbbinál kisebb hiányosság fedezhető fel a hangfelismerő szisztémában, hiszen még az angolt anyanyelvként használó külföldi kollégák is nem egyszer láthatatlan falba ütköztek a „blue" és a „black" szavak felismerése közben. Talán pont ez a BT legnagyobb hibája – a világ angolul beszélő felének készült (vagy a lokalizációban szerepet vállaló országoknak), jelentősen épít az angol nyelvre és beszédre, a megfelelő kiejtés sajnos létfontosságú a boldoguláshoz. Bár a feladatok ötletesek, rövid időn belül kissé unalmassá és lagymataggá válnak, elképesztően sokszor ismétlik egymást, így a szavatosság kérdése érdekes problémát vet fel – mivel nem hagyományos értelemben vett játékról van szó, egyéntől függő, hogy az újdonság varázsának elmúltával mikor és mennyit vesszük elő a polcról. Talán ezt ellensúlyozandó került bele egy igazán remek Sudoku gyűjtemény több száz feladvánnyal, mely az eddigi legjobb formájú feldolgozás, különösen a már dicsőített kézírás felismerésnek hála.

Érdekes, kellemes próbálkozás a BT, ám az említett hiányosságok, illetőleg a tervezésben rejlő gondok miatt nem ajánlható egyértelműen – ez azonban mit sem von le értékéből, remélhetőleg az esetleges folytatás kiforrottabb, de hasonlóan szórakoztató lesz.

Wilson

BRAIN TRAINING

NINTENDO / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-16 játékos, wi-fi

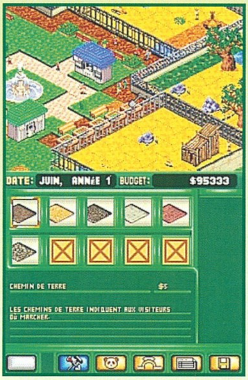
✓ kiváló agytréning
× gyorsan unalomba fulladhat

7.5 pont



Végy egy eddig még feldolgozatlan, kissé furcsa témát, találj ki neki valami vásárlócsalogató és lényegre törő nevet, tapaszd hozzá a „tycoon" szócskát, dobd piacra és reménykedj, hogy legalább egyetlen embernek feltűnik majd a boltokban bóklászva a roskadásig telt polcok között – feltéve persze, ha nem alternatív, a stratégia mint stílus szele által még nem megcsapott platformban gondolkozol, ahol se konkurencia, se kialakult rajongótábor: ha jól ütöd meg a bikát, talán akkorát robban, hogy sikered lesz – ám ha a szarvára ütsz, biztos lehetsz benne, hogy a kemencébe te, és nem a pecsenye kerül.

A **Zoo Tycoon** a maga idejében, PC-n igencsak ötletes kis stratégia volt – menedzselni mindenki szeret, állatkertet eddig pedig még nem igazgathatott egyetlen fotelmágnás sem. Mivel a DS érintőképernyője és stylus párosa csak úgy üvölt a stílusért, nem meglepő, hogy az Advance Wars uralta szcéna egy ilyen porttal gazdagodott – csakhogy ez esetben az „ilyen" pejoratív jelző, ott is az keményebb fajtából. Nehéz összefoglalni azt a sivárságot, azt az utolsó világháború által sújtott terepet, mely ebbe a farkasbőrbe költözött: a Zoo Tycoon DS-nek egyszerűen nincs értékelhető eleme. A felső képernyőn található játéktér elképesztő grafikus sivársága még lenyelhető lenne (hiszen a körítés másodlagos), ám az alsó kijelzőn található menütenger már korántsem – na, így nem szabad interfészt készíteni. Egymásra dobott ikonok valóságos áradata, minimális rendszerezéssel, a lehető legkevesebb szöveges információval és segítséggel. Építkezned kell, de ne akarj: ha valamit is felhúznál, akkor azt nem a játéktéren, hanem egy négyzetrácson kell megtenned, ahol semmi sem utal arra, hogy mit látsz – garantált, hogy 15 méterrel arrébb pakolod a kerítést, mint ahová szeretnéd, ha pedig javítanád a hibád, akkor jobb, ha felkészülsz egy igazi tortúrára – menübe be, menüből ki, d-pad megragad, scrolloz, a gombot használ és reménykedik. A 8 alapszínből építkező látványvilág eget rengetően botrányos, a betelepített állatok felismerhetetlenek, az orángután és az oroszlán között csupán annyi a különbség, hogy utóbbinál a paca barnább tónusú, a papírmasé épületeknél ugyanez a helyzet, nem beszélve a látogatókként beállított apró pálcikaemberekről, akikről ez az egész szólna.



A Zoo Tycoon DS pályát tévesztett valahol a szeméttelep és a purgatórium között – intő példája annak, hogy mibe ne ölje a pénzt az ember, különösen akkor nem, ha ezzel egy már bizonyított nevet gyaláz meg a lehető legordenárébb módon. Rossz, értékelhetetlen játék? Nem éppen. Mégis micsoda? Azt csak a Sátán tudja. Vagy talán még ő se.

Wilson

ZOO TYCOON DS

THQ / BLUE FANG GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 játékos

✓ remek alapötlet
× ... minden?

1 pont

KUKACPÁRBAJ





Portábilis kukacháború a lehető legszebb gúnyában – ezúttal a „technikai elmaradottság” előny, és nem javíthatatlan mánusz: a DS erős 2D kapacitásának hála virít ismét a síkban a horgászcsalik hajcihője, elfeledtetve a nagygépes 3D-s borzadályok rémálmát. Worms-ből soha sem elég, a klasszikus első és második epizódot követő mellékvágányok bizonyították, hogy egyetlen gépnél tizenhatan ülve is lehet jól és mindenkit egyformán érintően szórakozni: végeláthatatlan lanpartik alapvető kelléke volt és lesz a széria bármelyik korábbi kivetülése, nemtől, kortól és időtől függetlenül – a *Team 17* létrehozta a kocagémereket és a hardcoret egyaránt magába szippantó áfiumot, melynek hatása lemoshatatlan és levakarhatatlan, borzokat megszégyenítő ereje garantáltan végigkíséri az embert élete végéig. Ha 2D-s és Worms van ráírva, akkor nem lehet elrontani: vagy mégis? Murhpy ismét közbeszól.

Aki esetleg átaludta volna az elmúlt tíz esztendőt, annak íme egy gyorstalpaló: a Worms nem szól másról, mint az ellenfél cafatokra szedéséről, a bevethető eszközök pokolian széles skáláját felvonultató fegyverek tömkelegével. Ennyi és nem több, pont a szimplicitásban rejlik a Worms esszenciája, mely sajnálatos módon elveszett a térbeli korlátok levedlésével – de ez egy másik történet, koncentráljunk arra, ami elénk tárul: az pedig sajnos nem épp álmaink netovábbja. Kezdődik az egész a mosott, életlen látványvilággal, mely bár a Worms 2 stílusjegyeit viseli magán – a környezet, a rajzfilmesre vett figura –, technikailag mégis valahol a Worms 1 színvonalán mozog – ez pedig roppant kényes, tekintve a klasszikus alapanyag korát és a manapság elvárható minőségi szintet, valamint a szintén ezen a mezsgyén mozgó PSP változatot, mely pont ellentéte ennek tökéletes megvalósításával. Ez a béka még lenyelhető lenne, a képernyő 5-10 másodpercenkénti villódzása úgyszintén, ám a játékmenetben ejtett csorba már kevésbé. Az alapok változatlanok, a mechanika viszont már nem a régi – a szél immáron nem befolyásoló tényező, annak ellenére, hogy a kijelzőn ott virít az erőssége, a kilőtt lövedékek pályáját azonban mégsem módosítja. Jelentősen csökkent az egyes fegyverek által okozott sebzés mértéke illetve hatásuk is, míg korábban a banánbomba látványos, elképesztően destruktív, hatalmas krátereket vájó ütőkártya volt, addig itt csak apró nüánsz, hasonlóan a pótolhatatlan kergemarhakóros tehénhez, a szatyros nagymamához vagy a repertoár krémjét képező szent gránáthoz. A Ninja Rope hossza jelentősen csökkent, ezzel gyakorlatilag használhatatlanná vált. A térképgenerátor borzalmas, az egységek vagy egymás nyakára, vagy a legeldugottabb pontokra kerülnek, és mivel még a hőkövető rakéta is gyakorlatilag derékszögben, a lehető legalacsonyabban közlekedik, a távolsági harc lehetetlenné vált – sajnos ez az egymás mellett álló egyedek csépelésére is kihat, nem egyszer előfordult, hogy a két méterről sem talált célba a shotgun sem, pedig a célkereszt pontosan az opponensen állt: talán ennek köszönhető az is, hogy a kukacok szinte láthatatlan helyekre is képesek beragadni, ekkor pedig jöhet az öngyilkosság, más megoldás nincs.

Bugos, borzalmasan csúnya és a játszhatóság szintjét alaposan befolyásoló gondoktól hemzseg a DS port – csak és kizárólag végszükség esetére, mértékkel.

Wilson

WORMS: OPEN WARFARE

THQ / TEAM 17

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 játékos, wi-fi támogatás

✔ klasszikus kukacháború
✕ a bugtenger közepén

5 pont

MASTER PEACH







Fortuna asszonyság igencsak rosszul bánt az elmúlt húsz esztendőben Mario oldalbordájával: valahogy mindig úgy jött ki a lépés, hogy az asszonyságot elrabolták, megmérgezték, átváltoztatták vagy egyéb, fatális következményekkel nem járó kalamajkába sodorták. Pedig a hölgyeményt kemény fából faragták, játékbaba külseje ellenére önállóan is képes odacsapni Bowser díszes kompániájának, feltéve, ha lehetősége adódik rá: nos, most itt az alkalom.

Ezúttal fordul a kocka: Bowser nem a hercegnőt, hanem Mario-t, Luigit és Toadot ejti csapdába, Peach pedig ezt felfedezvén útnak indul egy feminista csoport agresszivitásának erejével feltüzelve. A **Super Princess Peach** gyerekjáték: a megcélzott alsó korosztályból eredően egy egyszerű kis platformer, mely leginkább Yoshi fergeteges SNES kalandjának továbbgondolása. Pofonegyszerű, megadott sablont követő 2D-s platformer, egy kis csavarral: a környezet bizonyos mértékig deformálható, az akadályokat nem az ellenfelek, hanem maga a táj képezi. Az amazonunk oldalán fityegő esernyő olyan speciális képességekkel rendelkezik, melyek megadott érzelmeket váltanak ki Peachből. Az idegességtől teste lángba borul, a körülötte lévő fa- vagy jégakadályok elolvadnak, sírása ellenben tüzeket képes kioltani és égig érő paszulyokat késztet növekedésre, nyugodt állapotban felgyógyítja magát, míg felhőtlen örömében egészen az egekig képes szárnyalni. Az ernyő ezen kívül jó pár egyéb dologként hasznosítható, a vízen való átkeléshez csónakként funkcionál, újratölti a speciális energiát, a bezsebelt érméket pedig – merthogy itt is ajánlatos aranykorongokat gyűjteni – power-upok vásárlására fordíthatja. Harcban is meglepően jól teljesít a páros, a kilapított rondaságokat immáron fel lehet venni, majd a szélrózsa valamelyik irányába elhajítani. Ellenfelekből pedig nem lesz hiány, annak ellenére, hogy egyetlen szint sem tart tovább kettő, maximum három percnél – az egyedüli nehezítést talán csak a bizonyos időközönként feltűnő bossfightok jelenthetnék, ha nem lennének olyan könnyűek, mint a játék egésze. A körítést szemlélve felötlik az emberben a kérdés: ezt vajon DS-re szánták? Az általa felkínált grafikus nívó borzalmasan egyszerű, kifestőkönyvekre emlékeztető egyszerűséggel tolmácsolja a varázsvilág szépségeit, több-kevesebb sikerrel – a célnak ugyan megfelel, de az biztos, hogy ez nem izzasztja meg sem a hardvert, sem a szemlélő idegpályáit.

Ez bizony egy belépőszintű platformer, minimális összetettséggel, a lehető legalacsonyabbra vett nehézségi szinttel, kellőképpen lányos körítéssel és hangulattal, rövid szavatossággal: tessék így kezelni.

Wilson

SUPER PRINCESS PEACH

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos

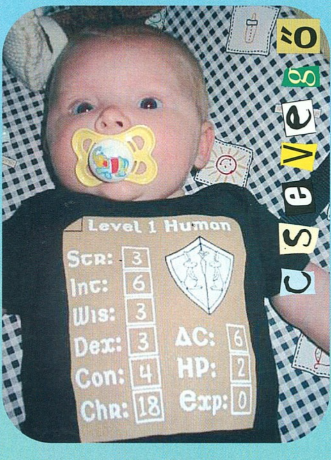
✔ szimpla platformer
✕ túlságosan szimpla

6.5 pont

Nem mondhatom el senkinek, elmondom hát mindenkinek!

Az utóbbi idők meglehetősen új felfogásban, szokatlan témákkal készített Csevegői egyértelműen sikeresek. Úgy látszik, ti ugyanannyira szerettek magatokról és a gondolataitokról beszélni (már odáig jutott a dolog, hogy az újabbnál-újabb vállalkozók mellett vannak csevegős törzsíróink is!), mint amennyire mi (a „mi" az = mindenki) szeretjük ezeket olvasni, és talán az sem mellékes, hogy én is kedvelem ezeket a fecsegőket összerakni.

Persze, vannak olyanok, akik hiányolják azokat a puskaporos időket, amikor a Csevegő nem szólt másról csak a marakodásról, meg a konzolháborúról, meg Martinról, aki „ki a pöcsnek képzeli magát", és nem tagadom, én is jókat derültem ezeken néha, de sajnos idővel olyannyira eldurvultak a dolgok, mintha valami kontrollálhatatlan internetes fikafórumon len-



nénk – az meg úgy hiányzik nekünk, mint púp a hátunkra, az ember érezze magát jól a barátaival, van elég ellenségeskedés körülöttünk anélkül is.

Szóval úgy gondoltam, megint szabat teret adok nektek: nyári összevont számunk Csevegője is olyan lesz, amilyenre írjátok. Lehetőségetek volt, hogy teljesen kötetlen stílusban és témában üzenjetek valakinek, valakiknek, bárkinek, akárkinek – hátha megint okosabbak leszünk valamivel, de ha nem, legalább nevetünk vagy sírunk egy jót!

Köszönöm az állambácsinak a diákhitelt, hogy megvehettem belőle első konzolomat, egy Xbox 360-at, és köszönöm nektek konzolos cikkíróknak, hogy hosszú évek óta tartó minőségi, szórakoztató irományokat! **ILLKISaila**

Szia Anyú! :-) **Nexxuss**

Ken Kutaraginak üzenem: Wii will rock you! **Schmidt Olivér**

Az én üzenetem az 576 stábjának szól. Szeretném megköszönni, hogy életem részévé váltak, és kívánom a közeledő 100. szám alkalmából, hogy egész életemen át kísérjenek, és még sok feledhetetlen pillanatot okozzon nekem. Üdvözlettel: Karasz Attila alias **Super Mario**

Egy barátomnak és a volt felségemnek szeretnék üzenni.

Barátom. Emléxel, mikor együtt nyomtuk a bbbájoházárd második részét? Emléxem, akkor már egy féléve megváltozott valami közöttünk, már nem a felhőtlen együttlét jellemezte a kapcsolatunkat, hanem, hogy kinek milyen kocsija van, avagy kocsija nincs, meg hasonlók.

Aztán nagyon gazdag lettél – valljuk meg: nem a saját erődből – és elfordultál tőlem. Azt mondtad másik szint vagyunk, hogy nézzek magamra: míg te kártyázni jársz az magyar üzleti élet elitjeivel, és a mittudoménkinek az elnökével tárgyalsz, addig én csak egy szánalmas gyógyszergyártó vagyok és nyomkodom azt a sz*r pléjsztésönt. Emléxem mondtam akkor, hogy drímkesztem van és a tekintetem bugyután csillogott, de csak a te kedvedért, hisz megannyi mást is csináltam/tunk a gépezésen kívül, ez csak egy ürügy volt. Olyan bulikba hívtál, ahol – közlésed szerint – negyven rugó a minimum fogyasztás. Hát hülye vagyok én? Sz*rom én a pénzt szerinted? Miért mennék el egy ilyen drága helyre, mikor még pléjsztésön sincsen ottan... Egy két év múlva mi lett veled? Hogy történt? Hogy börtönbe kerültél? És hova lettek az újdonsült barátaid? Látod, inkább pléjsztésönöztünk volna, és jöttél volna velem a fapados dizsikbe, meg pábokba...

Drágám! Azt mondtad az a baj, hogy folyton gépezek, holott csak akkor jáccottam, ha aludtál. Épp azt mondtad, te ezt nem bírod tovább. Évekkel később azt mondod, úgy érzed a tenyeremen hordoztalak, hogy nem volt nálam jobb, szebb, kedvesebb az életedben. A férfi, akinek másodszor is szültél egyáltalán nem törődik veled, nincs is otthon. Most azt mondod, bárcsak legalább pléjsztésönözne, akkor legalább itthon lenne

Géza! Ugye mondtam, hogy mijen ********* jó gém a rezi négy! Mondtam, hogy ne azzal az ******** szájlenthillel jáccál, mert abból csak az első volt az igazi!

Square! Hol a ***** van a parazit ív 3? Mi a búbánat van veletek? **kuglee**

Mindenkinek, aki olvassa ezt a számot azt üzenem, hogy élvezzétek a nyarat! Haverok, buli, 576! Jah, az 576 stábnak is yo pihenést kívánok! **Lapátfül**

Gondoltam elmondom mindenkinek, hogy meghódítottam a világot! :)

Ja és DMG-nek üzenem, hogy a Dragon Quest 0 kb. 30%-os készültségi állapotban leledzik! ;) Még sok munkám van vele, de megcsinálom... **InterFox**

Azt üzenem nektek, hogy amit most csináltok, azt soha ne hagyjátok abba, mert számomra az 576 Konzol jelenti a videojáték szcénát, a videojátékot, mint fogalmat, az életérzést. Ha nem lesz Konzol, akkor nem lesz Magyarországon videojátékos társadalom és nem lesz az a kis konzolos közösség sem, ami most van! Ezért ha lehet ilyet üzenni, akkor azt üzenem neked Martin, addig csináld ezt, míg szemernyi erőt is érzel magadban hozzá. Vagy ha más nem, akkor legalább addig, amíg én élek. (Majd szólok ha halálomon vagyok) ;) **Gábor Feri**

Én több embernek üzennék, akik 576 fanok:

Kisdaa: Annyira utállak, h már az egyik legjobb haverom vagy! :D Te vagy az első, mert mindennap zaklatsz, és már lassan egybeforr valamelyik szervünk (Nem az! :D), mint a sziámi ikreknek.

Gábor (a.k.a Axly): Arc vagy öreg! És tudom, hogy mélyponton vagy konzolügyben, de ne aggódj mert ahogy jön az ősz, visszatérsz újult erővel. (Már csak a levelem miatt is muszáj visszatérned! :)

Basi: Te is előtérbe helyezted a nőket és az őket körülvevő és velük járó testi dolgokat (:D), de néha vedd elő mondjuk a PSP-d is nyáron, ne csak azt... ;)

Masa: Áhh, te maradj ilyen... :D

Rino: Te viszont felém nézhetnél, mert hiányzol picit már. Hanyagolsz :(

Jess: Ugyanaz mint Rinonak, csak te adsz puszit is ok? :D

És a végére: Szép 576-ot olvasó lányok, keressetek fel vagy a fórumon, vagy ahol akartok, nem vesztetek vele semmit. SŐT! ;D

Martin és 576: Köszi ezt a lehetőséget, és hogy mióta kibújtam a tojásból, szórakoztattok engem és fél MO-t. Köszönöm. **Nasty John**

Hali! Anyának üzenem, hogy jó, hogy mellettem van a konzolozásban! Jackass és Chepy gyertek Unira! Demeterf **(Dferi)**

Elsősorban: Üzenem Yu Suzuki uraságnak, hogy amennyiben a Shenmue saga nem folytatódik, úgy kívánom, hogy hátralevő életében csak Fekete Pákó és Palcsó Tomi lemezeket kelljen hallgatnia. Remélem ilyen kemény fenyegetések árán csak észhez kap az öreg.

Másodsorban: A Nintendónak a Microsoft utaljon ki a részesedéséből 40%-ot, amiből az előbbi vissza tudja vásárolni, míg az utóbbi hajlandó megválni, az amúgy védjegyek híján csak agonizáló és közepes minőségű játékokat futószalagra hozó Rare Software Zrt-től, így helyrehozva az időközben leromlott tendert. Követelem, hogy a továbbiakban kizárólag a Nintendo gépére jelenjenek meg a nevezetes európai cég frencsájzai: Donkey Kong County 4, Conker's Fuckin Bad Day, Banjo Quatroliie, Killer Insinct 4, Perfect Dark Minus 1, Casino Royale, stb.

A Square-Enix házaspárnak egy vaskos válási pert szeretnék a nyakába akasztani. Miután megkapták egymástól a házasságuk alatt készült sikercímek osztalékát, abból próbáljanak önállóan működni, és mellőzni a félkész termékeket. A Square-től kérek kiváló minőségű Final Fantasy 14-et, Vagrant Story 2-t, Chrono Breaket, Parasite Eve 3-at, Final Fantasy VIII Advent Adults-ot, Enix részről 10 évig fejlesztett DQIX és Star Ocean 4-et.

Capcomnak: 2Ds Castlevania nagykonzolra, renderelt hátteres survival horror, 2D-s bunyós anyagokat, normális Dino Crisis 3, Gays and Ghouls.
Az a baj, hogy lenne még sok, de végezetül: minden játékfejlesztőnek üzenem, hogy a tököm ki van minden mostani játék kamerakezelésétől, szerződtessenek normális operatőröket, mert elég fárasztó bal kézzel irányítani és jobbal meg minden egyes lépésnél utána forgatni a kamerát a karakteremnek. Ha régen megtudták oldani, hogy kövessen az a sz*ros objektív, akkor most se hiszem, hogy olyan nehéz lenne.
U.I: Szeretlek kicsim, de azért ha választanom kéne, hogy az 576 vagy Te... hát... nemtom... bigámia rulez. **MRenton**

Üzenem minden kedves gamer-társamnak, hogy játék közben ne használjon naptejet – felesleges. Ujjbegyeinkkel joy-t szorongatva se rohanjunk a hatalmas élvezeteket nyújtó Magyarország ékes tengereként számon tartott objektumba. Találjuk meg a játék és a nyár adta lehetőségek között az egyensúlyt, a harmóniát, az arany középutat. Játszunk hát nyugodt szívvel, de csak ésszel, mert hidd el sokkal, de sokkal fontosabb egy-egy kényeztető „Real Life" élmény, mint a megszokott vizuális orgazmusaink netovábbja! **Domebacsi**

Akkor hát kapva kapok az alkalmon, és üzenem Ice Daddy-nek, hogy csörögjön, ha már felkészültnek érzi magát a Top Spin csempiönsipre! :D Emellett, üzenném debil barátosnémnak, hogy imádom a fejét! Kösz a lehetőséget! :D **Horst Fuchs**, a TV-shop istene

Májusi nyereményjátékunk nyertesei:

FIFA-játék	Black-játék	RE4 -játék
Maszlik Zoltán, Pomáz	Tasnádi György, Kôszeg	Murányi Zsolt, Székesfehérvár
Fóris István, Debrecen	Géczy Attila, Salgótarján	Igaz József, 1033 Budapest
Juhász Róbert, Kishegyes	Péter Szabolcs, Ajka	Hunyadvári Andrea, 1239 Budapest
Varga Csilla, Bük	Vass Gergô, Kisbajcs	Nagy László, Polgár
Andrékó Zsolt, Nagyszénás		Fehér Leó, Vaskút
Kovács Attila, Siófok		Agócs László, Jászladány
Ignácz Ervin, Szolnok		Tóth Gergely, Hatvan
Tompa Tibor, Bük		Csanálosi Balázs, Szomolya
		Helmeczi Attila, Nyíregyháza
		Csurka Gábor, 1149 Budapest

Azt mondod, komplett hülye vagyok. Van, aki azt; infantilis.
Maradjunk csak annál, hogy „gyermeklelkű".
Neked csak egy a sok műszaki kütyü közül.
Annyit mondasz rá: nem éri meg.
Nekem mást jelent.
Menedéket.
Sok a gond, a nyűg?
Nyavalygás helyett én inkább leülök elé és szemezek a zöld kis fényével.
Magamat kikapcsolom, őt meg be. A receptem ennyi.
Nézzem inkább a lehúzó és az idiotizmus csúcspontját súroló történetnek nevezett marhaságokat a másik zsinórszörnyetegben? Hát kösz, de nem.
Inkább a szürkét mozgatom meg a fejemben.
Szerinted gyereknek való...szerintem pont hogy nem.
Azt gondolod antiszoc arc leszek? A válaszom: többen vagyunk, mint hinnéd.
Még mindig nem értesz, igaz?
Hihetetlen zenéket hallgatva, olyan mintha egy fullos mozit néznél.
Sőt, elárulom: a zene, amin a múltkor úgy megcsúsztál, egy intro volt.
Dereng már?
Újabb bökkenő: csillag az ára.
Tudod mit? Nekem megéri fizetni azért hogy hosszú órákra, napokra, sőt hetekre meglegyen a saját, külön bejáratú világom.
És tudod MÉG mit?!
Inkább agyalok azon, hogy mi legyen a következő boss végzete, mint azon, hogy ki kivel mikor hol mit és hogyan csinált.
Hidd el én járok jobban...
Amikor otthon együtt jövünk rá a másik „infantilissel" – zsák a foltját ugyebár – a világmegváltó(nak tűnő) megoldásra... talán mára már érzed, hogy igazam lehet.
Tudom mit gondolsz, jobban mint hinnéd... pár éve még én is így álltam hozzá, most meg... a sors iróniája.
Add fel azt a fene nagy tartásod, hogy egy kicsit megnyíljon előtted egy másik világ.
Hidd el azt mondod majd: Ez teljesen jó!
Rövidre vágva: adj nekem egy órát....annyi időd csak van rám......ugye édesanyám? **Zsina**

Az üzenetem a BF2: MC online Magyar Klánnak szól, akik ma már igen csak megfogyatkoztak. Tessék szépen többet, és többen felnézni online-ra! hatrix, bertifox, daw, tylerr, bourn, petya, menoh és a többiek is! Üdv: **disc**

Én csak szeretném köszönteni a Cseviben a Suikoden 108 Stars of Destiny tagjait – Veres Mikit, Yunát, Yubert és Ninjadantét, aki még ugyan nem tagja a családnak, de remélem az lesz hamarosan! :) Kellemes nyarat kívánok mindannyiuknak! Szeretném megköszönni továbbá Sielának a sok-sok segítséget RPG-ket illetően, illetve külön köszönet Captain Jack Sparrow-nak, Allittának, Stealth-Assassinnak, Nikopaulnak, Gavros-nak a sok-sok relaxációért! ;) Martinnak és a stábnak pedig jó pihenést és a Konzol magas szinten tartását kívánom! :)
Ui: Szeressétek a Forbidden Sirent, mert nagyon jó játék! :) **Urbán István**

Üzenem Cunának Angliába, hogy remélem megveszi a PS3-at és el is küldi nekem. :) Ja, meg a tesómnak Koszovóba, hogy jöjjenek haza már végre. Köszi! **Solid Snake**

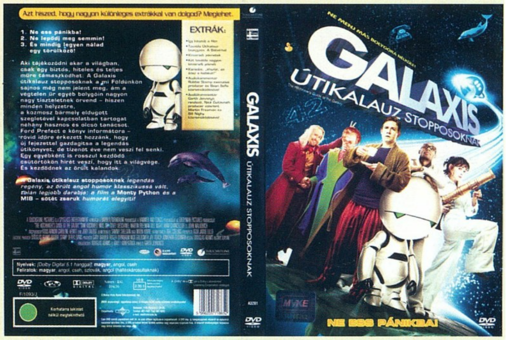
Eredetileg egész mást akartam, de az élet sajnos másképp hozta.
Nyugodj békében, Egon Barátom! **bandage_520**

Valaki azt mondta, hogy ez az „üzenős" Csevegő béna lesz, mert ez egy rossz téma. Hmmmm, ezeket a leveleket olvasva Kedves Hitetlen elhiszed, hogy nincsenek rossz vagy jó témák, csak rossz vagy zseniális hozzászólók?
Mert azt hiszem egy kicsit megint tanultunk, egy kicsit nevettünk, és egy kicsit sírtunk is együtt.
Ahogy azt kell. **Martin**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

FILM / KÖNYV

Douglas Adams – Galaxis útikalauz stopposoknak (Hitchhiker's Guide to The Galaxy)



ADAPTÁCIÓS KÖLCSÖNHATÁS

A GÚK azon ritka könyvek közé tartozik, amit kétszer kellett elolvasnom, hogy igazán megértsem. No, nem mintha mongolidióta / analfabéta / antimaterialista (a megfelelő aláhúzandó) lennék, csak zsenge tizenévesként nem fogtam teljesen, hogy közvetlen környezetem mitől képes csak és kizárólag gurguló röhögésekkel tarkítva beszélni a könyvről. Mert ugye adott egy jól kidolgozott sci-fi világ tele érdekes szereplőkkel, még annál is érdekesebb bolygókkal, és egy balek Arthur Dent nevű földlakóval, aki egy apró kellemetlenség (a Föld atomokra robbanása) miatt aztán kénytelen felettébb mulatságos helyzetekbe kerülni a Birodalmi Kormány szökésben lévő kétfejű elnökével, egy mániákus depressziós robottal és Ford Prefecttel, akiről nem látszik, hogy földön kívüli, pedig az. Ő egyébként egy fontos figura, hiszen amellett, hogy alapból rendelkezik törölközővel, nála van a Galaxis útikalauz egy példánya, ami nélkül Arthurnak vajmi kevés esélye lenne a túlélésre... Elismerem, ez így nem tűnik túl komplikáltnak, viszont a regény sava borsát Douglas utánozhatatlan, abszurd humorral vegyes filozofálgatása adja, ami úgy a könyv 95%-át teszi ki. Ezek az olvasóra kikacsintó eszmefuttatások a végtelen valószínűség hajtóművéhez hasonlóan a legkülönbözőbb formában és helyeken támadják be az olvasó rekeszizmait, ellehetetlenítve a mű ünnepélyek / tanórák / esküvők alatt való tanulmányozását. Kis ár ez, azon felhalmozott tudásanyagért, amit magunkba szívhatunk (törölközőt, mindig mindenhova!), ráadásul az újraolvashatósági ráta is igen magas, hiszen jóformán minden második sorban akad egy poén vagy elejtett fricska, ami első alkalommal kimaradt. A kérdés tehát adott: hogy lehet az Útikalauz szellemiségét átültetni másfél órába úgy, hogy a könyvet esetleg nem ismerő néző se meneküljön ki hanyatt homlok a moziból. A válasz nyilvánvaló: sehogy. Hiába a megkötött kompromisszumok, a példa azt mutatja, hogy a GÚK még „lájtos" formában is túl sok az efféle humorral korábban még nem randevúzó közönség számára. Többnyire már a delfinek által énekelt főcímdal (Viszlát és kösz a halakat!) alatt eldől, ki mennyire fogja élvezni az elkövetkezendő másfél órát, és ha a nézőtéren eluralkodó nagy fokú hullamerevségből indulunk ki, nyilvánvalóvá válik, hogy nem ezt a filmet szánhatták a nagy nyári blockbusterek vetélytársának, akkor viszont nem értem, hogy mit keres benne például a sután kidolgozott és teljességgel felesleges szerelmi szál? Örömteli viszont a Douglas mester által kifejezetten a film kedvéért megalkotott Humma Kavula nevű karakter, akit John Malkovich rutinkodik el hibátlanul. Ez egyébként vonatkozik a többiekre is, a Hivatalos [sic] Martin Freeman maga a megtestesült Arthur Dent, Sam Rockwell a megszokott módon ripacs, Zooey Deschanel pedig... Nos ő elég jól néz ki ahhoz, hogy bekerüljön az esetleges folytatásokba is. Majdnem elfeledkeztem Marvinról, aki pedig a könyvhöz hasonlóan itt is elhappolja a többiek elől a legjobb mondatokat. Látványilag egy rendes A-kategóriás sc-fi szintjén mozog a cucc, van egy csomó jópofa vizuális lóf@sz is (a kalauz dizájnja nagyon baba), szóval aki nem olvasta a könyvet, vagy olvasta a könyvet, de nem elvakult rajongó, esetleg annyira elvakult rajongó, hogy bármit lenyel, amire rá van írva, hogy Don't panic! az bátran...



ZENE

Björk – Debut /Universal/

Egészen elképesztő módon – bár a jelenleg tapasztalható zenei sokszínűség figyelemreméltóan magas szinten tanyázik – ritkán akad az egyszeri hallgató kezébe olyan poplemez, ami a futó trendektől gyökeresen elszakadva új hangzást keverne a kissé fáradt zenei palettába. Mint például az az izlandi fruska, aki masszív 13 (!!!) évvel ezelőtt mert nagyot gondolni és néhány top producer hathatós segítségével úgy bemutatott az akkor éppen a gagyi techno által meghatározott közízlésnek, hogy arra a klubberek, az alternatív fejek és a szimpla popzenerajongók is felkapták a fejüket. Az MTV villámgyorsan felkarolta a bekategorizálhatatlan zenét játszó csajt, így az egész világ megismerkedhetett Björk elmegyógyintézeti bababoncolás, horrorba hajló erdőjárás vagy éppen platós kocsikon való táncikálás témakörökből összeálló világával. A pofátlan módon szimplán *Debut*re keresztelt bemutatkozó lemez igazi kavalkád, a stílusok között egyedül Björk bizarr, de a maga módján gyönyörűségesen szép hangja (aki nem hiszi, hallgassa meg a Venus As a Boy-t és okuljon) jelenti az összetartó erőt. A kifürkészhetetlen emberi természet témakörben induló Human Behaviour rögtön bemutatja miről is van itt szó, a Sugarcubes egykori énekesnője suttog, süvölt és olyan bájosan töri az angolt, hogy nem lehet nem szeretni. Professzionális szívszaggatás mellett itt még fellelhetők a Björk-evolúcióban fokozatosan elhalt nagy dance himnuszok. Az egyik klub vécéjében (!!!) élőben rögzített There's More To Life than This még csak a kezdet, hiszen pár számmal odébb bebombáz a Debut talán legnagyobb favoritja, az oldszkúl szintifutamokkal operáló, infantilisen vidám Big Time Sensuality. Azon már nem is érdemes meglepődni, hogy kettő között egy lágy csilingeléssel aláfestett, már-már giccsbe hajló hűderománytikus szám trónol, mert ez a játékos sokszínűség jelenti a Debut legnagyobb erősségét. Lehet, hogy a későbbi lemezeken erősebb a dalpark vagy jobban kidolgozott a hangzás, számomra akkor is ez a cserfesen bohókás Björk marad a leg. Lehet, hogy kezdek átmenni szentimentálisba? Hol a zsebkendőm...



DVD

Sky kapitány és a holnap világa /Sky Captain And The World Of Tomorrow/

Műfaj: retrókalandsci-firománc
Rendező: Kerry Conran
Szereplők: Gwyneth Paltrow, Jude Law, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi
DVD: magyar / angol 5.1, magyar 2.0
Extrák: audio kommentár, tv-szpotok, Conran eredeti rövidfilmje, kulisszák mögött, kimaradt jelenetek, bakik...

Ülök a jellegzetes, enyhén csimpánzszerű testtartással a számítógép előtt. Minden kész, a szokásos, drogokkal, szexszel, erőszakkal és miniszoknyás tinilányokkal teli erősen kultgyanús film ajánlójában már csak egy erősen trágár kifejezést kéne kicserélni valami nyomdafestékkel nagyobb barátságban lévőre, amikor bevillan, hogy a hosszú forró nyárban (most éppen zuhog az eső odakint...) nem feltétlenül ilyesmivel szeretjük elütni az időt. Kéne valami friss, valami egyéni, valami szórakoztató, valami vicces, ami úgy kapcsol ki, hogy közben nem okoz maradandó agykárosodást. És hát hogyne lenne ilyen az a film, amiben Jude Law tökegyedül menti meg a szépiaszerűen elmaszatolt világot egy őrült tudós robothadseregétől. Mit ad a forgatókönyv, útközben sikerül belebotlania ex-szerelmébe, aki először még csak a címlap sztorira hajt (újságírónő ugyanis a lelkem), hogy aztán később annál szerelemesebben pisloghasson majd a századik perc környékén menetrendszerűen bekövetkező hepiendben. Addig is azonban a Spencer Tracy /Katherine Hepburn klasszikusok legszebb hagyományait követve számtalan roppantmód szellemes szócsatának lehetünk szem és fültanúi. De nem csak ebben a formában kerül megidézésre az álomgyár hőskorának filmgyártása, Kerry Conran rendezői debütálásában minden a legapróbb részletig a harmincas-negyvenes évek B-filmjeinek megfelelően van felépítve. Ironikus módon mindehhez a lehető legmodernebb számítógépes technológia került felhasználásra, a teljes egészében blue screen előtt felvett jelentek mögött, tökéletesre polírozott háttér duruzsol, ami miatt konkrétan olyan öt másodperc alatt el lehet feledkezni arról, hogy New York utcái ebben a formában csak digitálisan léteznek. De balgaság lenne azt hinni, hogy csak a szépen retrósra stilizált hangulat miatt működik az illúzió. ősrégi közhellyel élve a Sky Captainben a színészek hozzák a legjobb speciális effektusokat, Gwyneth Paltrow és Jude Law párosa egy gyengébb filmet is gond nélkül elvitt volna hátán, itt viszont szinte lubickolnak a szerepükben, folyamatos csipkelődésük lehel igazi életet a hidegen profi virtuális világba. Érdekesség, hogy pár másodperc erejéig feltámasztásra kerül Laurence Olivier is, ami jó támpontot adhat a digitális technika jövőjéről (új James Dean filmek, valaki?). Jellemző módon a Sky Captain odaát csúnyán elhasalt a mozi pénztáraknál, de hát hogyan is várhatnánk el, hogy a „Tucatjával olcsóbb 2" féle szemetet kasszasikerré változtató néző igazán értékelni tudjon egy olyan, a múltba tett, finom humorral átszőtt kirándulást, amiben nincs lézerkardpárbaj, dögös verdák, rommá gyúrt főhős / bögyös maca vagy piteb@szás?



